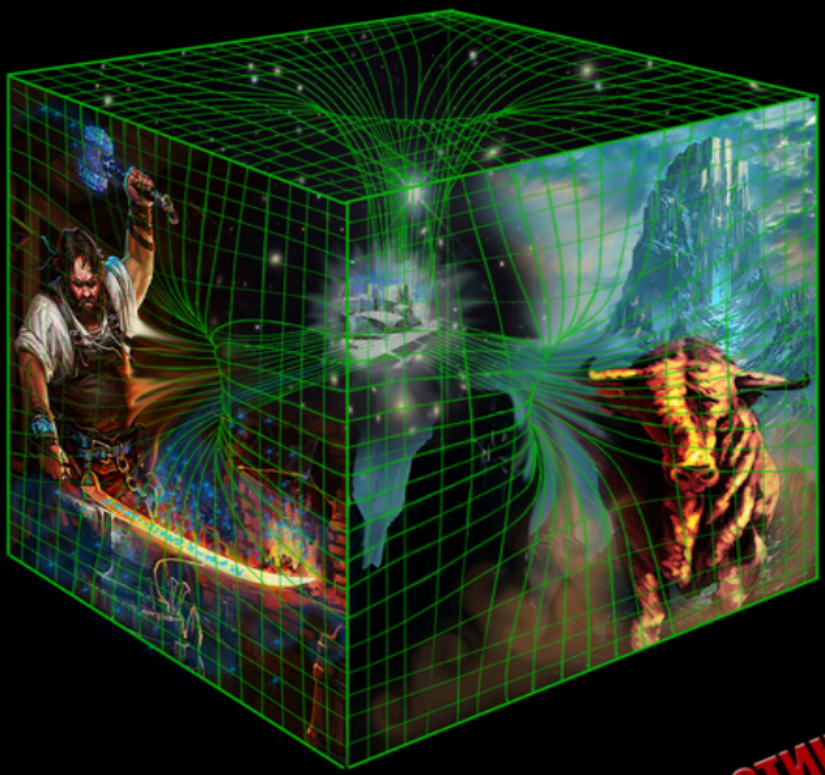
ВИТАЛИЙ ВАВИКИН

КвазиРазмерность

КНИГА ЧЕТВЕРТАЯ



фантастика

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Нейронные сети Размерности провоцируют развитие способностей мальчика-нейропата, выжигающих его чувства. Чтобы оградить сына от недуга, отец отправляет его в мир Подпространства, где построена одна из самых популярных игровых площадок затянутого льдами мира.

Мальчик слишком молод для участия в них, и удовольствие от игры юный герой получить не может. Но все меняется, когда ему удается выбраться из закрытого города на поля кровопролитных сражений трех великих армий.

- Виталий Вавикин
  - Глава первая
  - Глава вторая
  - Глава третья
  - Глава четвертая
  - Глава пятая
  - Глава шестая
  - Глава седьмая
  - Глава восьмая
  - Глава девятая
  - Глава десятая

Виталий Вавикин
КвазаРазмерность
Книга четвертая

Глава первая

Игровая площадка «Фивы». Центральный рынок. Первая половина игрового дня.

– Где же этот проклятый театр?! – ворчал Джаво, изучая доступную карту рынка, запутанный образ которой, как ни крути, не позволял найти обходной путь.

Как-то раз Джаво уже имел глупость попасть на рынок, застряв в окружении приставучих торговцев почти на неделю, пока у него не кончились личные средства на счете игрока. Сейчас повторять свою ошибку он не собирался, но…

– Да что не так с этой картой! – разозлился он, окончательно запутавшись в узких улочках внутреннего города.

Шел первый игровой день после возрождения, и Джаво допускал, что сбои в работе карты связаны с ошибками в протоколах точки сборки его игрока, которые, скорее всего, устранят во время перезагрузки систем, когда начнется вторая фаза игрового дня, позволив игрокам посетить комнату личных достижений (КЛД).

Джаво попытался перенастроить доступную карту, чтобы отыскать таверну, где можно будет дождаться второй половины игрового дня и, попав в КЛД, попытаться восстановить детали своей предыдущей смерти. Джаво хорошо помнил, как спустился с новой знакомой в подземелья, расположенные под камерами пыток, потеряв по дороге кинжал и арбалет, но повысив опыт сражений, победив имитацию палача. Затем была встреча с монстрами, не принесшая дивидендов, и достижение установленной стариком Латушем цели – храма тушителей свечей, где новая знакомая по имени Саломея приблизилась к выполнению полученного во дворце Сфинкс задания…

Джаво вспомнил трехэтажную брань новой знакомой на диалекте коренного жителя Размерности и решил, что в действительности все прошло не так гладко, как он понял вначале. Значит, кроме полученной новой знакомой подсказки было и что-то еще. Только детали стерлись, и восстановить их можно было в комнате личных достижений, где система позволит заново пережить последние минуты до восстановления – цена услуги немаленькая, но о единицах Влияния на личном счете игрока Джаво беспокоился меньше всего. Больше пугали истории о том, что придется переживать не только последние минуты предыдущей жизни, но и момент смерти. Конечно, возрастные ограничения блокировали большую часть негативных восприятий, но…

Джаво передернул плечами, стараясь не думать о плохом, но воспоминание о смерти вызвало зуд, словно он снова начал гореть, как в последние минуты предыдущей жизни в храме тушителей свечей, когда пытался уничтожить алтарь бога по имени Иакх – великая глупость молодого стражника, которому в оправдание можно было выставить лишь тот факт, что он никогда прежде не имел столкновений с волшебством на таком высоком уровне. Да и не разрешили бы ему родители ничего подобного. Максимум, на что их хватило, когда дополнительные тесты подтвердили у сына склонность к нейропатии, – так это скрипя зубами приобрести для него ключи стражника во дворце закрытого города игровой площадки, установив самый высокий уровень возрастных ограничений.

Нанятые отцом ведущие специалисты в области исследований нейропатии заверяли, что распад ядер восприятия минимален в Подпространстве, где отсутствует катализатор нейропатии – нейронные сети, но родители Джаво до последнего тянули с покупкой ключей игрока для сына. Будучи коренными жителями Размерности, они всегда косо смотрели на сотканный из энергии мир Квазара, не говоря уже о построенных в Подпространстве игровых площадках. Джаво не сомневался – не встреть он нейропата по имени Рахаб, то не видать ему ключей игрока от площадки «Фивы» как своих ушей.

Впрочем, после встречи с Рахабом и другими нейропатами, убедившими мальчика, что его способности – это не проклятие, а дар природы, нахождение на игровой площадке вызывало куда меньше интереса, чем было бы пару месяцев назад. Да и ключ стражника, далекого от сражений Аида, а также всевозможные возрастные ограничения окончательно убивали желание играть. Рахаб рассказывал о разработанной частными умельцами программе для нейропатов, рабочий вариант которой отец Джаво обещал достать для сына. Но поиски затягивались, и следовательно, затягивалось время пребывания мальчика в игре. Если бы не встреча с Саломеей, то Джаво не стал бы возрождаться после гибели своего игрового персонажа. Хотя он бы и не погиб, если бы не встретился с этой странной женщиной, в которой настырно пытался разглядеть друга…

– Да что происходит с картой?! – потерял терпение Джаво, когда образ карты в третий раз отказался проводить индексирование находившихся поблизости таверн, где можно остановиться на ночь.

Либо виной всему действительно был глобальный сбой систем позиционирования, настырно заставлявших возродившегося игрока пройти сквозь центральный рынок

закрытого города, либо адаптивные алгоритмы, стимулируя динамичность игры, решили использовать его в развитии новой сюжетной линии. Если судить, что карта принимала запрос только на поиски театра Торсия, куда отправилась Саломея, то можно было прийти к выводу, что сюжетная линия была связана с новой знакомой.

– Что ж, могло быть и хуже, – проворчал Джаво, для верности пытаясь задать прокладку маршрута обратно во дворец Эдипа.

На третьей попытке карта отказалась прокладывать маршрут даже до театра Торсия.

– Ну замечательно! – разозлился Джаво, впервые за проведенное в игре время столкнувшись с подобными недоработками. – Или виной всему адаптивные алгоритмы «Фив»? – осенило молодого стражника, и он начал вглядываться в лица прохожих, пытаясь отыскать среди множества имитаций настоящего игрока. – Это несложно, – убеждал себя Джаво, вспоминая, как легко у него получалось распознавать имитации в замке. – Каждый так может… Каждый…

Он простоял около четверти часа, но так и не сделал выбор. Не то вокруг были одни имитации, не то после возрождения что-то было не так с его точкой сборки, будто кто-то подменил бывшие восприятия новыми, к которым невозможно привыкнуть за пару дней. Джаво попытался вспомнить, было ли нечто подобное, когда он впервые появился в игре.

– Кажется, нет, – признался он вслух, и тут же подумал, что, возможно, подобное происходит после каждого возрождения. – Я ведь не умирал прежде, верно? – Джаво встретился взглядом с прохожим и спешно схватил щуплого незнакомца за руку. – Ты ведь не имитация, да? Я знаю, имитации обычно отводят глаза или смотрят, наоборот, слишком пристально, – затараторил мальчик, точка сборки которого создавала образ высокого мускулистого стражника. Его руки были сильными как тиски, но щуплый незнакомец выскользнул из стальной хватки без особых усилий и попытался скрыться в толпе. – Точно не имитация! – оживился Джаво, пытаясь не потерять чужака из виду.

Кем он был, учитывая близость центрального рынка? На торговца не похож – очень щуплый и пугливый. Скорее всего, либо ремесленник, либо хлебопашец. Хотя для последнего слишком хорошо ориентируется в городе. Джаво знал одного хлебопашца, который приезжал в город продавать зерно. Казалось, плутать в лабиринтах узких улочек и теряться на открытых пространствах площадей было заложено в точку сборки этих персонажей. Хлебопашец хвастался покупкой новых

мотыги и серпа, строя планы, что в скором времени будет выращивать не только неприхотливый ячмень и капризную пшеницу, но еще виноград и оливки. Система обработки каменистых земель была сложной и нудной, хотя хлебопашец рассказывал об этом с явным энтузиазмом. Особенно волновал его вопрос неразвитого в игре удобрения земель.

– Не одно поколение игроков обращается через местных богов к адаптивным алгоритмам, прося расширить систему удобрений в условиях двуполья, но разработчики настырно игнорируют вопрос удобрений, увеличивая в сельских районах обилие солнца и количество осадков, благоприятных для выращивания винограда, оливок и овощей, но ведь главным продуктом на рынках остаются зерновые, – жаловался хлебопашец. – Конечно, если бы можно было договориться с тавернами и поставлять им вместо зерна овощи, то дело бы сдвинулось с места, но для этого нужно, чтобы на овощи появился спрос простых пользователей, а игроки предпочитают покупать ячменный или пшеничный хлеб, потому что адаптивные алгоритмы продолжают контролировать низкие цены на этот продукт, а разработчики отказываются понижать коэффициент насыщения до уровня овощей. Конечно, в подобных обстоятельствах ячменная каша и лепешки остаются главным продуктом потребления в тавернах. Но игроков становится все больше и больше. Зерно поставляется в Фивы, и этого пока хватает, чтобы прокормить горожан, но в сельской местности дефицит зерновых давно стал нормой, и угроза голода нависает над поселениями каждый сезон. Хорошо, еще с виноградом не возникает проблем, но на одном вине далеко не уедешь. Разработчики выбросили в свободный доступ правила ухода за виноградной лозой и маслиной: какими удобрениями пользоваться, когда подрезать лозу, как выводить новые сорта и защищать от ветра и холода, но лучше бы они сделали это для пшеницы. Конечно, соблюдая постоянно обновляемые правила, можно собрать большие урожаи винограда и маслин, но торговцы, готовые покупать вина и масла, отказываются приобретать плоды в свежем виде. Поэтому приходится либо строить свои винодельни, либо обращаться в частные. В случае с последними прибыли получаются минимальными, а если строить свою винодельню, то появляется новая проблема – отсутствие средств, нейтрализующих при брожении уксусную кислоту, а учитывая, что в свободном доступе нет рецептов приготовления хорошего вина, то процесс становится довольно сложным. Большинство моих соседей добавляют в вино морскую воду, хотя после того, как дороги к береговой линии стали

платными, цена доставки морской воды возросла в разы и многие начинают заменять морскую воду толченым мрамором, гипсом, а когда дела совсем плохи, то и просто золой. Но это вызывает недовольство владельцев таверн, которым приходится процеживать и очищать подобные вина от примесей, что сильно влияет на цену…

Джаво слушал нового знакомого долго, но понять логику человека, приобретавшего ключ игрока-землепашца, молодой стражник не смог. Особенно странным мальчику показалось использование рабов на земельных участках. Дождавшись второй половины игрового дня, когда можно будет попасть в комнату личных достижений и получить подробный отчет о классе игровых рабов. Вопрос показался Джаво важным, потому что землепашец рассказывал о работорговцах, которые хвастались, что захватывали рабов в морских боях, а игровая площадка закрытого города и окружающих его поселений была не настолько огромной, чтобы иметь расширение в виде морских путешествий. Следовательно, работорговцы были либо хвастунами, не разбирающимися в игре, либо имитациями, действующими согласно созданным разработчиками легендам, – скрашивая скучную монотонность дворцового стражника, Джаво развлекал себя тем, что совершенствовал знания и навыки распознавания имитаций и настоящих игроков.

Несколько раз во время разговора с землепашцем Джаво пытался сформулировать достаточно верный запрос касательно работорговцев, надеясь, что системы подгрузят необходимые сведения в точку сборки, но знания оставались на уровне полученной от нового знакомого информации. «Неужели кто-то согласится добровольно купить ключ игрока-раба?» – гадал Джаво, получив ответ лишь во второй половине дня, оказавшись в КЛД.

Десятки собранных за день запросов сформировались в четкий ответ, оградив от необходимости повторного индексирования информационных систем. Созданные в качестве интерфейса общения с адаптивными алгоритмами три богини судьбы предупредили молодого стражника, что интегрированные в игровую точку сборки временные информационные ядра действительны до конца второго уровня игрового дня и следующий запрос о работорговцах будет платным.

– Мне хватит и сегодняшнего дня, – сказал Джаво, оценивая глубину дополнительно интегрированных воспоминаний. – Ого, а я и не знал, что на территории внутреннего города функционирует морская площадка, – присвистнул Джаво, жалея, что прямо сейчас не может встретиться с оставшимися

в Размерности друзьями и похвастать новыми знаниями.

«Если так пойдет и дальше, то скоро в закрытых территориях «Фив» появится еще один город», – думал в тот день мальчик, предвкушая великие битвы, впрочем, находившаяся в доступе информация о работорговцах охлаждала пыл, заявляя, что доступ к касте закрыт и ее ряды составляют исключительно имитации. Подобным образом обстояли дела и с рабами, только, к ужасу Джаво, система допускала захват работорговцами настоящих игроков. Обычно в рабов обращали должников. Система не оглашала имена пострадавших от подобного наказания игроков, но не скрывала цифры рабов-игроков, заставляя молодого стражника сначала растерянно присвистнуть, а затем облегченно выдохнуть, поняв, что чудовищная, по его мнению, цифра, была показателем не сезона, а игрового периода в целом – десятки лет существования закрытого города.

Остальная информация, хранящаяся в дополнительных ядрах воспоминаний, не особенно интересовала Джаво, так как в основном пересказывала игровую легенду, не особенно интересующую реального игрока после того, как он уже выбрал себе персонажа и касту. Джаво собирался сбросить запрос и покинуть КЛД, дожидаясь начала нового игрового дня, но интерфейс общения с адаптивными алгоритмами игровой площадки в виде трех богинь судьбы ненавязчиво предложил изучить невольничьи рынки, расположенные на территории закрытого города, сообщая о связанной с работорговлей возможностью роста персонажа игрока.

«Что еще за рост? – насторожился Джаво, цепляясь за призрачную надежду принять участие в боях или пуститься в динамичное приключение. – Но как связан простой стражник с работорговлей? У меня ведь, куда ни сунься, везде установлены возрастные ограничения?»

Связь с дополнительными ядрами воспоминаний работала быстро и четко, давая ответы, которых прежде не было и снова не будет, когда игрок покинет КЛД. Останется лишь то, на чем он сможет сосредоточиться, заместив временные ядра постоянными.

«И что мне предлагают?» – думал молодой стражник, копаясь в интегрированных воспоминаниях, соответствующих его информационному запросу. Прежде он с трудом понимал, что такое рабство, – знал, что это плохо, но на этом все. Теперь он понимал, что рабство возникает в результате войн, естественного прироста населения, разбоя, похищений и продажи детей.

– Значит, в городские патрули мне нельзя, потому что не позволяют установленные возрастные ограничения, а в работорговцы – пожалуйста? – гневно уставился на богинь судьбы

мальчик.

Вместо ответа в окруженном темнотой пространстве комнаты личных достижений появилась новая цель и детальный перечень действий, которые необходимо выполнить, чтобы стать работорговцем, оставаясь стражником и не нарушая возрастные ограничения.

– Вы хотите, чтобы я торговал узниками-имитациями? – разочарованно скривился Джаво. – Но ведь это неинтересно!

Интерфейс общения с адаптивными алгоритмами, выполненный в виде трех богинь, не отреагировал на вопрос, но над парящим в воздухе напоминанием о возможности стать работорговцем появился таймер в виде песочных часов, под которыми застыли цифры обратного отсчета, образовав из вытянувшихся деформированных нулей знак бесконечности.

– Придумайте для меня другой квест, – посоветовал мальчик богиням судьбы. Попытался удалить активную задачу, но получил отказ. – Не буду я торговать имитациями! – топнул он ногой и снова безрезультатно попытался удалить задачу.

С тех пор предложение стать работорговцем маячило перед глазами каждый раз, когда наступала вторая половина игрового дня, и Джаво попадал в КЛД. Причем предложение всегда вылезало на первый план, перекрывая другие достижения, которые система считала менее значимыми: знакомство со стариком Латушем, бой с великаном, повышение уровня силы, ловкости, интеллекта. Несколько раз Джаво пытался получить дополнительную информацию касательно узника, называвшего себя стариком Латушем, но система отказывалась индексировать запрос, не позволяя идентифицировать персонажа. Определить, относится Латуш к имитациям или к реальным игрокам, молодой стражник тоже не мог.

– Почему каждый раз, когда я пытаюсь навести о тебе справки в КЛД, мне вместо ответа предлагают выполнить задачу, став работорговцем? – спросил Джаво, придя в камеру к старику Латушу.

– Можешь продать работорговцам меня, – предложил старик Латуш.

– Да кто тебя купит! – рассмеялся Джаво, решив, что это была первая шутка старика за время их знакомства, но тут же осекся, увидев, как Латуш качает головой.

– Откуда ты знаешь, что покупают на невольничьем рынке, а что нет? – спросил старик. – Ты хоть раз был там?

– Нет, но… – Джаво задумался и тут же просиял. – Думаешь, если схожу на невольничий рынок, то задача стать работорговцем исчезнет из комнаты личных достижений?

– Нет, но ты получишь доступ к управлению задачей.

– Точно! – мальчик в теле мускулистого стражника ударил себя ладонью по лбу.

Старик Латуш загремел кандалами и скрылся в дальнем углу темницы.

«Вот избавлюсь от надоедливого задания в КЛД – и выясню, кто такой старик на самом деле», – самонадеянно решил Джаво, не зная, что застрянет на рынке на несколько дней, потеряв все сбережения, перечисленные отцом на личный счет. Хотя единицы Влияния меньше всего интересовали мальчика. Важнее был факт ущемленного достоинства из-за того, что позволил обобрать себя до нитки, и предательство старика Латуша.

«Почему он не предупредил меня о приставучих торговцах?» – гневно думал Джаво, возвращаясь с рынка. Повсюду сновали имитации торговцев, ремесленников, землепашцев, стражников и простых покупателей. От стоявшего гула, казалось, начинают разрушаться основные протоколы игровой точки сборки. Карта отказывалась прокладывать маршрут к выходу, ссылаясь на неправильное расположение торговцев и сложность маршрута, предлагая выбрать ближайший ориентир и передвигаться поэтапно.

– Как поэтапно?! – вспылил Джаво. – Я ведь не знаю, где именно нахожусь на рынке!

Он попал в участок, отведенный скотоводам, и едва не задохнулся от удушливой вони. Продавцы быков, мулов и ослов мерили потенциального покупателя хищными взглядами, затем получали официальное уведомление о том, что личный счет молодого стражника пуст, и теряли интерес. На окраине участка продавали овечью шерсть, крохотные частицы которой кружили в воздухе, подхваченные гулявшими по безбрежному рынку порывами ветра. Чуть дальше появились торговцы одеждой, клявшиеся, что у них лучшая в мире ткань.

Джаво невольно остановился возле нарядной милетский хламиды. Торговец оживился на мгновение, начал хвастать, что ткань для одежды изготовляется в лучших ткацких мастерских, затем понял, что покупатель беден, и скис. Помрачнел и Джаво, не особенно понимая, зачем ему нужна хламида, но уверенный, что должен купить ее, – желание, заложенное адаптивными алгоритмами в точку сборки для развития сюжета и взаимодействия живого персонажа с имитациями.

– Могу поменять хламиду на два твоих клинка, – предложил торговец.

– Может, на что-нибудь другое? – Джаво удивленно отметил,

что, несмотря на кучу сделанных покупок и потраченный лимит средств, покидает рынок с пустыми руками. – Что-то не так, – сказал он.

– Всего два клинка, – настырно повторял торговец-имитация, показывая праздничную хламиду, а Джаво уже слышал далекий звон ударов молотов о наковальни, доносившийся из отдела рынка, отведенный мастерам кузнечного дела.

Ноги сами понесли молодого стражника вперед, где его окружили толпы имитаций торговцев, предлагавших мечи, наконечники копий, шлемы, поножи, украшенные бронзой щиты… Джаво казалось, что сейчас его собранный в Подпространстве игровой образ развалится на части, притянутый к каждому прилавку одновременно оружейный рынок превратился в настоящий ад для молодого стражника, мечтавшего стать воином.

«Мне конец! – запаниковал Джаво. – Я никогда не смогу уйти отсюда!»

Звон выставленных на продажу клинков сменился бряканьем бронзовой посуды и хвалебными песнями мастеров, предлагавших приобрести изготовленные из металла зеркала и бронзовые скульптуры. И где-то совсем далеко раздались голоса зазывал, надрывавшихся возле ряда таверн, обещая свежий инжир, фиги, капусту, лук, лепешки из пшеничной муки… На какое-то время эти далекие голоса стали ориентиром для молодого стражника, позволив выбраться на окраины рынка.

Выбрав первую попавшуюся на глаза таверну и заказав ужин, расплатившись чудом сохранившимся крохотным перстнем, Джаво перевел дух, надеясь, что к вечеру рыночная суета уляжется. Расположившись у окна, он наблюдал, как на улице появляются факелы. Владелец таверны, у которого молодой стражник делал заказ, оказался настоящим игроком, сразу разглядевшим в Джаво ребенка, изучившим выданный системой перечень запретов на продажу посетителю алкогольной продукции. Какое-то время хозяин таверны наблюдал за гостем. Джаво не замечал этого, нервно наблюдая за суетой за окном, где рынок не то сворачивался, не то готовился к переходу на ночной образ жизни, доставая из-под прилавков запрещенные товары.

– Ты потерялся или просто ждешь кого-то? – спросил хозяин таверны, когда по улице прогнали толпу непроданных рабов, за которыми Джаво следил вытаращив глаза. – Не стоит бояться этих доходяг. Они – имитации.

– Я и не боюсь, просто…

– Впервые узнал, что в игре существуют работорговцы?

– Нет, просто… – Джаво обернулся, наградив хозяина таверны внимательным взглядом. – Вы ведь не имитация?

– А ты разве сам не видишь?

– Некоторые имитации притворяются так хорошо, что их не отличить от настоящих игроков.

– Когда проведешь в игре больше года, то научишься различать подделку с полувзгляда. – Хозяин таверны прищурился. – Как давно родители купили тебе ключ игрока? И не пытайся притворяться, что ты взрослый, – я вижу тебя насквозь. Твоя игровая точка сборки хоть и создает образ могучего воина, но модель поведения не переделаешь. У меня самого шестигодовалый сын. А сколько тебе?

– Не шесть, – покраснел молодой стражник.

– А сколько? Семь? Восемь?

Джаво потупился, не собираясь отвечать. Хозяин таверны хмыкнул.

– Удивлен, что детей вообще пускают на площадку! – он хитро прищурился. – Скажи, а ты вообще попал в «Фивы» легально? Не обижайся, конечно, просто в последние годы в Размерности развелось столько незаконных игровых терминалов, что при наличии достаточного количества единиц Влияния, думаю, даже ребенок сможет попасть на игровую площадку.

– Я оказался здесь легально. Мой отец лично выбирал ключ игрока, проверяя уровни жестокости. Плюс у меня установлен максимальный уровень возрастных ограничений…

– Значит, точно мальчишка! – широко улыбнулся хозяин таверны, не скрывая, что, делая первое предположение, не был окончательно уверен, кто перед ним. – Хорошо, хоть не очередной мечтатель, сбежавший от родителей!

– Я не от родителей бегу, а от болезни, – помрачнел Джаво.

– Генетическая аномалия? – став серьезным, спросил хозяин таверны и прежде, чем услышал ответ, решил, что снова попал в цель, сокрушенно качнув головой. – Последнее время в репродукционных центрах слишком часто появляются подобные ошибки. Каждая вторая семья имеет в роду детей с генетическими отклонениями. Если так пойдет и дальше…

– Я нейропат, – тихо сказал Джаво, не надеясь, что хозяин таверны услышит его.

Хозяин услышал. Молчал какое-то время, затем тяжело вздохнул и покачал головой, решив, что мальчишка не врет.

– Я слышал, это не лечится? – спросил он.

– Отец обещал, что наймет лучших ученых, которые смогут справиться с этой способностью, но я… Я уже не хочу терять

способность нейропатии. Сначала хотел, готов был руку отдать, лишь бы снова стать как все, а потом встретился с другими нейропатами и понял, что это не проклятие, а дар.

– Как это? – растерялся хозяин таверны.

– Долгая история, – отмахнулся Джаво. – Вы слышали что-нибудь о разработках учеными Энрофы новых терминалов переходов двухуровневого мира с полным доступом к исходному коду схем жизнеустройства?

Хозяин таверны растерянно качнул головой. Протоколы точки сборки четко передали удивление на лицо игрового образа, сформированного в Подпространстве. Обозначился даже открытый рот.

– Я же говорю – долгая история, – вздохнул Джаво, бросив короткий взгляд за окно, где снова начали собираться торговцы и покупатели.

– Что тебя напугало на рынке? – решил сменить тему разговора хозяин таверны. – Ты так смотришь на улицу, словно…

– Я потратил все средства, что были на личном счете, но понял, что ничего не купил, к тому же… – Джаво тяжело вздохнул. – Я заблудился и не знаю, как выбраться отсюда.

– Почему же ты не попросил никого из местных вывести тебя? Здесь обитают не только мошенники, но и нормальные игроки. Причем последних в разы больше… – хозяин таверны нахмурился, чувствуя отцовскую заботу о молодом игроке. – Не понимаю, на кой черт ты вообще пошел на торговую площадь с такими возрастными ограничениями?

– Старик Латуш посоветовал мне посетить невольничьи рынки, – сказал мальчик. Я встретил его в королевских темницах.

– Так он имитация?

– Нет.

– Не знал, что в темницах держат игроков, если, конечно, это не часть выбранной игровой легенды.

– Старик Латуш не настоящий игрок.

– Не имитация и не игрок? Как это? – тон голоса хозяина таверны стал снисходительным. – Не знал, что подобное бывает.

– Я тоже не знал! – оживился Джаво. – До того как у меня обнаружилась склонность к нейропатии, мы часто обсуждали с друзьями особенности игровых площадок, и никогда я не слышал о таких персонажах, как старик Латуш.

– И кто он, по-твоему?

– Я не знаю. Может, программная ошибка или экспериментальный адаптивный алгоритм, действующий отдельно от основных систем?

– Думаешь, такое возможно в игре?

– Почему нет?

– Попробуй представить, что случится, если таких ошибок, как старик Латуш, станет много.

– Это может быть необходимая переменная, без которой невозможно развитие игры, – пожал плечами Джаво. – Когда, до того как оказаться в игре, я встречался с нейропатами, то они рассказывали мне, что ошибок, как старик Латуш, много и в Размерности. Ты что-нибудь слышал о сторонней программе для модуля нейропатов, посредством которой с нами общается один из самых древних алгоритмов, существовавший еще в Свободном Токио до наступления эры Великого ледника?

– А ты, я смотрю, весьма образованный для своих лет, – осторожно сказал мужчина, допуская вероятность, что мальчишка разыгрывает его, выдумывая очередную историю, – у детей богатое воображение.

– Все мои друзья старше меня, поэтому приходится стараться, чтобы поддерживать дружбу. К тому же… мой отец сотрудничает со многими игровыми площадками, и я могу выпытать у него кучу нюансов и просто слухов, которыми потом можно поделиться с друзьями.

– Так у твоего отца много единиц Влияния?

– Чуть больше, чем у одних, и чуть меньше, чем у других, – уклончиво сказал Джаво, окинув нового знакомого недоверчивым взглядом.

– Правильно, не доверяй чужакам, – похвалил хозяин таверны.

Молодой стражник кивнул, решив, что пора уходить.

– Если хочешь, можешь переждать вторую половину дня на постоялом дворе, – предложил новый знакомый. – Я еще не закончил апгрейд таверны, так что в ночлежке многое не доделано и платы я с тебя не возьму…

– Если я не вернусь к утренней смене, то подвергнусь штрафу, а так как мой личный счет пуст, то, скорее всего, придется в качестве наказания провести несколько дней в тюрьме, а это…

– Нежелательно, – закончил за мальчика хозяин таверны.

– Да, – Джаво посмотрел за окно, где под ночным небом оживал подсвеченный факелами городской рынок. – Вот только не знаю, успею ли выбраться из этого проклятого района до начала второй половины игрового дня…

– Хочешь, чтобы я тебе помог? – спросил хозяин таверны.

– Не знаю, разумно ли это… Я, конечно, недолго в игре, но за последние дни меня уже несколько раз обманули, особенно на рынке, так что…

– Насколько я понимаю, тебя обманывали те, кто хотел списать с твоего счета пару лишних единиц Влияния, перечисленных твоим отцом, а сейчас твой счет пуст, так что ни о какой выгоде для меня речи идти не может.

– Ты можешь позариться на мои клинки. Они очень дорогие и позволяют игроку неограниченно совершенствовать навыки владения холодным оружием. В информационной базе «Фив» эти клинки находятся в первой десятке востребованных видов оружия.

– Я городской торговец, – снисходительно улыбнулся новый друг Джаво. – Мое развитие – это накопление недвижимости, застройки новых территорий, захват старых и рост в иерархии строителей. Так что от твоих клинков мне никакого проку. Разве что отдать телохранителям, которых скоро придется нанимать из-за разногласий с конкурентами. У тебя, случаем, нет никого на примете из королевских стражников, желающих немного подзаработать в свободное время?

– Наверное, нет… Я ведь недавно в игре…

– Но ты бы мог поспрашивать, верно?

– Верно, но… – Джаво прищурился. – Хотите предложить обмен услугами?

– Хочу предложить заключить сделку, – поправил хозяин таверны. – Я выведу тебя с рыночной площади, а ты взамен предложишь дюжине стражников стать временно моими телохранителями.

– А если никто из них не согласится?

– Это уже не твоя проблема. Значит, мое предложение было недостаточно щедрым или стражники были слишком глупы, чтобы увидеть в нем выгоду, – неважно.

Джаво помялся несколько секунд и осторожно кивнул. Заключение сделки состоялось. Он не мог до наступления второй половины игрового дня попасть в комнату личных достижений, чтобы увидеть добавленную задачу, но и без КЛД чувствовал, что в игровую точку сборки добавилось к надоедливому напоминанию о возможности стать работорговцем еще одно – предложить двенадцати стражникам стать телохранителями Миджа, причем имя хозяина таверны добавилось автоматически.

– А тебя, значит, зовут Джаво, – протянул новый знакомый молодого стражника. – Это настоящее имя или ник?

– Настоящее.

– А мое – нет. Если честно, за долгое время игры я встречал лишь несколько человек, сохранивших свои настоящие имена: одним имена не позволила сохранить система, другие предпочли находиться на площадке инкогнито. Сам понимаешь, игровые

нейронные трансляции в размерности и все такое… Не знаю, какие возрастные ограничения у этих потоков…

– Мой отец не запрещал мне подключаться к нейронным трансляциям с игровых площадок, так что я в курсе многого из того, что здесь происходит, вот только…

– В реальности на игровой площадке все не так, как в нейронном потоке?

– Я хотел сказать, что никогда не планировал приобретать ключ стражника. Надеялся, что стану воином Ареса, когда позволят возрастные ограничения, а потом тест на нейропатию дал положительный результат и…

– Да… – спешно кивнул Мидж, пытаясь показать мальчику, что все понимает. Активировал крохотные часы, отсчитывающие время до окончания первой половины игрового дня, и сказал, что если они собираются покинуть рыночную площадь до начала второго уровня дня, то надо торопиться.

– А как же ты? – озадачился Джаво, когда они вышли на улицу.

– Обо мне не переживай. Недалеко от королевского дворца находится таверна, с хозяином которой я нахожусь в одной гильдии, так что переночую там.

Толпа приставучих торговцев окружила потенциальных покупателей.

– Старайся держаться ближе ко мне, чтобы система определяла тебя как моего друга, – посоветовал Мидж молодому стражнику, хвастаясь заключенным с гильдией торговцев договором, согласно которому в обмен на небольшие уступки в ценах за обед и постоялый двор может перемещаться по рыночной площади не подвергаясь прессингу со стороны продавцов. – Предводитель гильдии торговцев предлагал полное освобождение от прессинга на рынке, но наша группа решила отказаться, не зная реальную численность местной гильдии без имитаций. Их ведь может быть больше сотни. Тогда сеть таверн нашей группы разорится.

Они миновали участок рынка, главное действо которого было скрыто от посторонних глаз разбитыми шатрами, откуда доносились звонкие женские голоса и медитативные мотивы струнных инструментов.

– Один мой друг застрял в этих шатрах на несколько дней, прогуляв немалое состояние, скопленное на личном счете, – сказал Мидж. – Хотя тебе, наверное, нет смысла опасаться подобного паучьего логова – возрастные ограничения не позволят тебе войти в шатер… Впрочем, здесь всегда вертятся представители гильдии воров, которые сразу заметят,

что протоколы не действуют на тебя, и поймут, что дело в возрастных ограничениях. Начинающий игрок – легкая добыча для вора со стажем, особенно если он принадлежит к гильдии, не чурающейся убийства.

– Ну, хорошего сражения я не боюсь! – самонадеянно заявил Джаво.

– Не будет никакого сражения. К тебе просто подкрадутся со спины, перережут горло и, пока твоя точка будет разваливаться, спишут имеющиеся на твоем личном счете единицы Влияния.

– Думаешь, я позволю подкрасться к себе со спины? – молодой стражник обнажил кинжалы, заставив пару имитаций-стражников, следящих за порядком на торговой площади, настороженно шагнуть вперед, готовясь предотвратить сражение. – Хотя вряд ли стража даст мне сразиться с ворами, – сокрушенно вздохнул Джаво.

– Стража есть не везде, – уклончиво сказал Мидж. – Воры знают свободные от наблюдения участки. Плюс у них в арсенале есть набор смазанных ядом дротиков, которые лишат тебя сил и сделают невидимым для имитаций стражи.

– А ты, я смотрю, хорошо разбираешься в гильдии воров для владельца небольшой таверны, – подметил молодой стражник.

– Если не будешь держать конкурентов в страхе, то не успеешь опомниться, как потеряешь таверну.

Они миновали часть торговой площади с разбитыми шатрами, оказавшись в окружении торговцев краденым. Никакими дополнительными протоколами, чтобы привлечь покупателя, здесь не пользовались, но Джаво, проходя мимо диковинных товаров, которые легальным путем невозможно купить – только заслужить, выполняя задания и разгадывая квесты, пообещал себе, что обязательно вернется сюда, как только отец пополнит его личный счет.

– Не верь всему, что видишь, – дал совет новый знакомый, догадавшись, о чем думает мальчишка. – Многие продающиеся здесь артефакты – подделка, а большинство других не имеют практической ценности для начинающих игроков. Если ты найдешь среди общего хлама что-то действительно ценное, то маловероятно, что сможешь применить это, улучшив свои навыки или вооружение, – артефакт не действует, пока его хозяин не достигнет определенного уровня, или заложен на взаимодействие с игроками определенной гильдии. Лично у меня есть пара таких безделушек. Образовав гильдию, мы тут же создали свои амулеты, позволяющие получать доступ

к знаниям каждого участника группы. Подобное очень удобно во время совершения сделок плюс исключает возможность появления жуликов внутри гильдии.

– По-моему, строить торговую империю очень скучно, – признался Джаво, и точка сборки передала созданному в подпространстве образу притворный зевок.

– Предлагаешь взрослым мужикам приобретать ключи воинов Ареса и сражаться на площадках Аида? – снисходительно улыбнулся Мидж.

– Я бы именно так и поступил! – оживился мальчик в теле мускулистого, закаленного в боях стражника. – А быть хозяином таверны – это… трусость!

– Но это я помогаю тебе выбраться с торговой площади, а не ты мне.

– Все из-за моих возрастных ограничений! Без них я бы сам стал твоим телохранителем и помог разобраться с конкурентами.

– На твоем месте я бы не стал сыпать подобными обещаниями в месте, где полным-полно имитаций. Адаптивные алгоритмы, отвечающие за игровой процесс, настроены на динамичное развитие сюжета, реагируя на пожелания игрока. Подобное не работает, когда ты находишься в окружении реальных игроков, но внутренний город игровой площадки «Фивы» не самое популярное место. Если верить статистике, то здесь соотношение реальных игроков с имитациями примерно один к сотне, а на некоторых участках – один к тысяче.

– На рынках точно один к тысяче! – согласился молодой стражник, спешно пытаясь решить, жаждет ли в действительности сейчас схватки с бандитами. – Думаешь, адаптивные алгоритмы действительно могут менять обстоятельства в соответствии с пожеланиями игроков? Я думал, за подобное здесь отвечают такие имитации, как Ндора и Люций, к которым может обратиться игрок, оставив просьбу или пожелание.

– Это если ты просишь помочь тебе в противостоянии с другими игроками. В случае с имитациями все намного проще.

– Значит, теперь на нас могут напасть в любой момент?

– Пока мы находимся на территории рынка, где действуют договора с гильдией, в которую я вхожу, нам ничего не грозит.

– А как же твои опасения, что на тебя могут напасть конкуренты?

– При чем тут твои желания и мои противостояния с другими гильдиями? – хозяин таверны нахмурился, переводя уровень внимания на максимум. Если верить системам наблюдения, за которые у гильдии регулярно списывалось немало единиц Влияния, то игроков противоборствующих групп поблизости

не было, но…

Атака имитаций была настолько стремительной, что если бы не молодой стражник, то Мидж неизбежно расстался бы с головой. Накаляя атмосферу момента, адаптивные алгоритмы замедлили протоколы восприятия. Хозяин таверны видел, как Джаво обнажил пару коротких клинков, сверкнувших в наступающих сумерках, отразив пламя одного из факелов на стенах домов узкой улочки, где произошло сражение. Одним кинжалом молодой стражник блокировал рубящий удар первого нападавшего, спасая Миджа от неприятной процедуры возрождения, вторым вспорол тому живот. Крутанулся на месте, стараясь держаться возле владельца таверны, и отразил еще одну атаку, пытаясь подсчитать количество нападавших.

До того как приобрести ключи игрока, Джаво долго изучал особенности прокачки персонажей, и когда оказался на игровой площадке, то первое, во что вложил доступные баллы, – снижение обострения чувств в экстренных ситуациях. Можно было улучшить скорость реакции, силу, точность ударов, владение кинжалами, но, когда настанет время, запаниковать, мгновенно растеряв навыки, потому что протокол паники заложен в игровую точку сборки. Поэтому нужно в первую очередь оплатить возможность избавиться от подобного протокола даже на первых уровнях игры. Совет был актуален для воинов и бесполезен для торговцев и прочих связанных с переговорами персонажей, которым в первую очередь требовались изворотливость ума и умение видеть в соперниках блеф – сведения, которые Джаво старался выбросить из головы за ненадобностью сразу, как только узнавал о чем-то подобном.

«Никогда-никогда я не стану торговцем, – думал он, отражая новую атаку имитаций. – Лучше сразу прийти к отцу и сказать, что хочу помогать ему, – и то интересней будет».

Брошенный нападавшими нож попал в плечо. Возрастные ограничения блокировали семьдесят процентов боли, но Джаво все равно не сдержался и вскрикнул. Немота растеклась по груди, заполнила левую руку, повисшую плетью. Выпавший из ладони кинжал упал к ногам. Звон при падении эхом разнесся по улице, где вдруг не осталось никого, кроме нападавших и предполагаемых жертв.

– Какого уровня эти имитации? – закричал Джаво, неловко отбиваясь от очередной атаки одной рукой. – Даже я не могу кинуть нож так, чтобы попасть в стражника начального уровня. А у меня уже давно не начальный уровень. Все, что можно было купить на этом этапе за единицы Влияния, я купил, для доступа к остальному нужно выполнить пару необходимых задач

или пройти квест.

Молодой стражник избежал колющего удара в грудь, подставив под удар ставшую бесполезной левую руку. На этот раз боли было меньше, хотя, возможно, он просто был готов к этому. Нож нападавшего застрял в предплечье Джаво, позволив мальчику нанести ответный удар. Кинжал пробил имитации подбородок и вышел между двух теменных костей, неестественно ярко сверкнув острием. Возрастные ограничения не позволили Джаво увидеть брызнувший фонтан крови, зато хозяин таверны, которого он защищал, не только увидел, но и попал под кровавый душ.

– Ух! Ты это видел? – оживился молодой стражник, радуясь удачному удару. – Уверен, после такого меня точно переведут на следующий уровень, позволив купить новую амуницию, а может, и прокачать навыки без дополнительных квестов!

Воодушевленный успехом, Джаво бросился в атаку. Убитая им имитация превратилась в прах раньше, чем упала на вымощенную камнем дорогу. Остальные имитации попятились, отразили несколько смелых выпадов молодого стражника и бросились бежать, растворившись в темноте. Царившую во время сражения тишину разбавили далекие звуки рыночной площади.

– Нужно торопиться, – сказал Мидж своему спасителю, напоминая, что скоро начнется вторая половина игрового дня.

– Это было мое первое серьезное сражение! – гордо вздернул нос Джаво.

Средств на личном счете для лечения полученной раны не было, поэтому помощь предложил хозяин таверны.

– Я ведь теперь, получается, твой должник, – сказал он неловко.

– Вот еще! – отмахнулся молодой стражник.

– Думаю, это уже не тебе решать и не мне. Если нападавшие принадлежали к враждующей с моей группой гильдии хозяев таверн, то адаптивные алгоритмы автоматом превратят меня в твоего должника.

– А на тебя прежде нападали имитации?

– Нет.

– Значит, система во всем обвинит меня – и дело с концом, – Джаво нахмурился. – А почему бы тебе самому не нанять пару имитаций, чтобы они охраняли тебя?

– А если адаптивные алгоритмы решат напасть на кого-нибудь, используя нанятые мной имитации? Представляешь, каким штрафам я подвергнусь? В общем, наша гильдия вообще предпочитает не иметь дело с имитациями.

– А ваши конкуренты?

– Услуги имитаций дешевле, чем услуги настоящих игроков, так что те, кто хотят сэкономить, часто обращаются к ним.

– Тогда тебе точно нужны телохранители, – сказал Джаво, заверив, что обязательно выполнит свою часть договора и поговорит с другими стражниками.

После тщетных попыток покинуть рыночную площадь встреча с хозяином таверны и бой с имитациями стали глотком свежего воздуха для мальчика. Ему не терпелось добраться в замок и попасть в комнату личных достижений, чтобы проверить прогресс развития. Воображение рисовало подъем сразу на несколько уровней, что позволит, как только отец пополнит личный счет, купить новое оружие и доступные без прохождения дополнительных квестов способности. «Иначе и быть не может, – думал Джаво, считая состоявшийся на темной улице поединок почти эпическим. – Мой удар противнику в подбородок, когда клинок пробил череп, – точно нечто особенное».

Попрощавшись с хозяином таверны, молодой стражник со всех ног кинулся в свою комнату. Рана на плече почти затянулась, но несколько знакомых игроков все равно спросили, что случилось, узнали, что ранение было получено вне стен дворца, и потеряли интерес. «Выходят ли они когда-нибудь в город? – подумал Джаво, признавая, что игровая площадь дворца огромна и здесь вполне хватит тайн и загадок, чтобы застрять не на один месяц. – Но разве людям не хочется увидеть что-то новое? Если, конечно, они люди…»

Молодой стражник закрылся в своей комнате и решил, что ему нужно присмотреться к знакомым в замке. «Что если кто-то из них имитация? – Джаво замер, потому что протоколы восприятия четко обозначили чувство тревоги. – Хотя у меня здесь все равно нет друзей. Вот если бы кто-то из Размерности начал играть…» Мальчик тяжело вздохнул, понимая, что оставшиеся в окруженном льдами жилом комплексе Isistius labialis друзья никогда не выберут созданную в Подпространстве игрушку, отдав предпочтение материальному проекту «Голод» или его аналогам. Эфемерные «Фивы» выбирают коренные жители Квазара либо паршивые овцы материального мира. «Например, нейропаты», – хмуро подметил Джаво, имея в виду самого себя.

Протоколы восприятия снизили активность чувства тревоги, обострив ощущение времени, – процесс, прописанный в точку сборки каждого игрока, сигнализировавший о скором начале второй половины двухуровневого дня. Посторонние восприятия и образы отступили, оставив кристально чистое сознание игрока,

позволяя подготовиться к переходу из игрового мира в комнату личных достижений. Кровать, на которой Джаво просыпался каждое утро, как начал играть, стояла у окна, но он знал, что даже если не станет ложиться, встретив начало второй половины игрового дня на ногах, то потом, покинув КЛД, очнется все равно в кровати.

Джаво подошел к открытому окну и долго смотрел, как засыпает игровой мир закрытого города. Алое солнце догорало на горизонте. По небу неспешно плыли темные тучи, предупреждая игроков, что завтра возможен дождь – радость для землепашцев в засушливый сезон и тоска для горожан, привыкших к праздности… Все это было иллюзией, возможностью для игроков вкусить прелести канувшей давно в небытие жизни, когда солнце дарило тепло, а небо не скрывали купола гигантских жилых комплексов.

Один из друзей Джаво как-то раз признался, что не верит в истории о солнце и чистом небе, считая это происками клириков Всемирной иерархии, обещавших из века в век, что когда-нибудь Великий ледник отступит и человечество сможет вернуться на материки. Джаво, изучивший не одну реконструкцию хронографов о прошлом, всегда пытался спорить с другом, но тот был старше и без раздумий пускал в ход кулаки, если чувствовал, что проигрывает спор. Остальных друзей скорее забавлял сам факт спора, чем поиски истины. В конце концов, устав от побоев, Джаво готов был сдаться, когда упрямый друг неожиданно увлекся идеями инертов, согласился, что до наступления Великого ледника люди жили под открытым небом и времена эти когда-нибудь вернутся, но прежде нужно идти по пути несопротивления, что означает отказ от борьбы с Великим ледником и уход под землю, где возле ядра еще сохранилось тепло.

– Когда-нибудь я сбегу в общину к инертам, – говорил друг, считая это главным предстоящим приключением в своей жизни.

– И будешь копать землю, пытаясь добраться до ядра земли? – злорадствовал Джаво, помятуя о былых издевательствах.

Друг краснел и рассказывал о перепрограммированных синергиках, склад с которыми нашли инерты в начале становления своей религии, научив прокладывать тоннели в исполинских опорах старых жилых комплексов, углубляясь в морское дно.

Сейчас, наблюдая, как в игровом мире, созданном в Подпространстве, заходит солнце, Джаво вспоминал друга и вспоминал забытые человечеством космические программы, о которых ему рассказывал отец. Записи тех разговоров остались

в базах данных Размерности, но, не имея доступа к нейронным сетям, имевшим место быть в материальном мире, Джаво мог только вспомнить, что именно говорил отец. Большинство деталей стерлись, не перейдя на уровень постоянных ядер памяти из временных, но история о мощном ракетоносителе, погребенном под глыбами льда, была яркой, словно Джаво посмотрел детальную реконструкцию жизни планеты тех лет.

Проект возглавляли ученые севера, планировавшие использовать в качестве двигателя запрещенные миром установки, способные в случае неудачи вновь поставить планету на грань вымирания. Тихоокеанские побережья, где развивались зачатки нейронных сетей Размерности, интегрируя человека в природу, выступили против полета. На их стороне были океанские жилые комплексы. Жители Пиренейского полуострова и влиятельные колонии в районе бассейна реки Янцзы придерживались нейтралитета. Если бы не природный катаклизм, в результате которого Великий ледник сковал планету, то люди, скорее всего, развязали бы новую мировую войну – на этот раз, очевидно, последнюю.

Лучше всего Джаво запомнил историю о том, что на орбите Земли (или на заброшенной Лунной базе – детали стерлись, хотя суть казалась не особенно важной) находится готовый для дальнего перелета гигантский корабль, тайно созданный учеными Севера, секретным альянсом проповедников Новой Мекки с Пиренейского полуострова, лидерами колоний в районе бассейна реки Янцзы и некоторыми радикальными предпринимателями старых жилых комплексов. Джаво не нужно было использовать нейронные реконструкции, чтобы воображение нарисовало гигантский космический корабль, способный вместить тысячи жителей-авантюристов, готовых отправиться к далеким звездам, надеясь найти новый дом.

Вот представить себе людей, готовых покинуть цветущую планету, где светит солнце, а воздух очищают вместо машин обыкновенные деревья, было уже сложнее. Что может прельстить в далеких ярких звездах холодного космоса? Когда Джаво только услышал эту историю, то ему даже начали сниться кошмары, как он парит один в абсолютной пустоте.

Чтобы успокоить сына, отцу пришлось показать ему ряд реконструкций, рассказывающих о периоде, когда человечество в третий раз пыталось покорить космос.

Сначала люди преодолели земное притяжение и вышли на орбиту Земли, решив, что покорят космос, но развязали Третью мировую войну, свернув космические программы, затем построили на руинах рухнувших цивилизаций новый мир.

Планета оживала медленно, и закрытые военные базы, принявшие под защиту уцелевших, трещали по швам от перенаселения. Несколько веков ученые бились над технологией ускоренного возрождения материков, но под итог решили, что будет проще оживить космические программы, создав колонии сначала на Луне, а затем на Марсе, куда, после грамотной пропаганды, потянулись тысячи смельчаков, готовых рискнуть ради призрачного шанса лучшей жизни.

Подобные переселения маленький Джаво понимал достаточно хорошо, не понаслышке зная, что такое жизнь в закрытом жилом комплексе, а если учесть, что в те времена не было нейронных сетей, способных оградить человека от необходимости приема и переработки пищи для получения жизненной энергии, то… Не нужно было даже ничего представлять – достаточно посмотреть на нейронные трансляции с игровой площадки «Голод» во время бунтов, когда нечистоты затопляют целые ярусы, следуя историческим фактам о постоянных поломках систем канализации и переработки, расположенных на нижних уровнях жилых комплексов, прозванных в далеком прошлом адом.

Что касается понимания третьей попытки покорения космоса, когда планета исцелилась, переселенцы вернулись на Землю с Луны и Марса, а люди снова заселили покрытые лесами материки, у Джаво и сейчас возникали проблемы. Несмотря на все старания отца, мальчик так и не смог понять политических хитросплетении, когда лидеры тех лет превратили освоение космоса в механизм контроля и манипулирования народными массами. Отец заверял Джаво, что в действительности не существует никаких гигантских кораблей на орбите Земли и никто никогда всерьез не рассматривал возможность межзвездных путешествий.

– Вероятно, – говорил он, – учеными Севера не был даже изобретен новый тип двигателей, а сделанные заявления были фикцией, чтобы завуалировать собственный спад науки. Подобные обстоятельства могли побудить присоединиться к розыгрышу и представителей Новой Мекки, вера которых зашла в тупик, перестав получать подпитку в виде сбережений последователей, присоединившихся к учению лжепророков. Подобным образом пытались привлечь к себе внимание и крупные разработчики жилых комплексов, желавшие заявить о своих открытиях в сфере клеточных автоматов. Правящая элита завернула ряд проектов, сочтя исследования невыгодными, посоветовав ученым направить усилия на поиски альтернативных источников питания. Так что первый скандальный запуск ракеты

с экспериментальным двигателем, состоявшийся за полтора века до подготовки пассажирского корабля, мог стать просто хорошей рекламой, особенно учитывая, что Север заявил, будто первый корабль успешно достиг ряда далеких планет, и клеточные автоматы начали строительство гигантских инопланетных баз по аналогу модифицированных жилых комплексов. Некоторые ученые робко намекали, что на одной из планет пройдет подготовка к поэтапному терраформированию климатических условий, чтобы сделать их пригодными для человека. Но все это было лишь обходным маневром, чтобы заявить миру тех лет, что океанские жилые комплексы потребляют слишком много энергии, давно устарели и требуют кардинальных перестроений, если не ликвидации. Все это было частью политической игры той эпохи. Сейчас снова появляются некоторые авантюристы, пытающиеся найти спонсоров, чтобы организовать экспедицию к созданной тысячи лет назад гигантской ракете с целью изучения алгоритмов и принципов двигателей, способных сжимать пространство. Они заявляют, что утерянные технологии могут многое дать современному миру КвазаРазмерности, но все это в основном очередная фикция и попытка заработать. Единственным реальным в эпохе третьего этапа покорения космоса были только экспериментальные клеточные автоматы, прототипы которых сейчас Иерархия использует для создания промежуточных баз вне жилых комплексов, где сможет остановиться первая экспедиция к центру Великого ледника…

«По-моему, политика – это еще скучнее, чем торговля», – подумал Джаво, вспоминая далекий разговор с отцом, состоявшийся задолго до того, как он узнал о своей предрасположенности к нейропатии и встретился с другими подобными себе людьми, рассказавшими о новых терминалах Энрофы, взаимодействующих напрямую с системным кодом схем жизнеустройства, попав под запрет клириков Института всемирной иерархии.

Нейропаты по имени Рахаб и Турелла помогли Джаво сбежать от хранителей, когда он, будучи не в силах контролировать способности нейропата, стал причиной гибели двух людей. Рахаб и Турелла просили мальчика поговорить с отцом касательно финансирования тайных разработок новых терминалов Энрофы, способных вывести перемещения в двухуровневой реальности на новую ступень развития, а что сделал он, как отблагодарил их?

– Сбежал в игру, – тихо сказал Джаво за мгновение до того, как началась вторая половина игрового дня и его отправили в комнату личных достижений, чтобы система могла произвести

перезагрузку и сброс незначительных ошибок, коих за игровой день накапливается великое множество.

Три богини судьбы встретили молодого стражника. В списке друзей появился хозяин таверны по имени Мидж, а также в отделе квестов, рядом с бессрочным предложением стать работорговцем, пульсировало синим облако с необходимым исполнением ответной услуги Миджу – предложить стражникам работу в качестве телохранителей хозяина таверны, который помог Джаво выбраться с рыночной площади.

– Если не считать потерянных единиц Влияния, то поход на рынок можно отнести к плюсам, – решил Джаво, нетерпеливо изучая списки достижений, бонусных очков и графиков возможного развития, причем бонусные очки за победу над напавшими на Миджа имитациями продолжали поступать. – Очень недурно! – ворковал Джаво, изучая оружие, доступное его новому уровню мастерства, возросшему на двадцать три процента.

Обида на старика Латуша, отправившего его на рыночную площадь, отходила на второй план, уступая место благодарности. Даже удивительно, что за победу над имитациями удалось получить такой прирост мастерства. «Словно среди них находился игрок, уровень навыков которого был значительно выше, чем у меня», – размышлял Джаво, когда пустая стена списка врагов неожиданно пополнилась владельцем таверны по имени Влазис. Враг гильдии Миджа занес молодого стражника, вмешавшегося в ход поединка, в список личных врагов, обещая расправиться с Джаво до конца текущего игрового месяца, устроив из этого настоящий тотализатор.

– Никому это не интересно, – скривился Джаво, убеждая себя, что опасности нет, но счетчик сделавших ставку в предложенном споре неожиданно пополз вверх. И ставки были не в пользу молодого стражника.

Влазис как-то смог достать информацию о Джаво, и теперь каждый желающий заработать мог получить контракт на убийство стражника королевского дворца. В общественный доступ выложили не только время, проведенное стражником на площадке, но и уровень его мастерства и силы. Правда, информация не учитывала последний прирост показателей благодаря стычке с имитациями.

– Что ж, пусть приходят, – оптимистично сказал Джаво, однако от того, чтобы официально принять вызов, ответив встречными ставками, обещая убить Влазиса, воздержался.

«Наемники не знают, что у меня возрос уровень мастерства и силы, и станут для меня легкой добычей, – думал молодой

стражник. – Если, конечно, цена за мое убийство не вырастет настолько, что этим заинтересуются профессионалы».

Пытаясь отвлечься, Джаво вернулся к задаче стать работорговцем, к которой получил доступ, выполнив первое требование – посещение невольничьего рынка. К удивлению молодого стражника, за визит на рынок он тоже получил неплохие бонусы, так что желание удалить надоедливую задачу поубавилось. «Если столько очков я получил за первое задание, то что будет дальше?» – подумал Джаво, решив, что пока в КЛД есть свободное место, то и удалять надоедливую задачу не обязательно.

Вернувшись к счетчику ставок, запущенному Влазисом, он не без удовольствия отметил, что первоначальный всплеск роста ставок закончился. Джаво довольно хмыкнул, занял место рядом с одной из молчаливых богинь по имени Клото и ухватился за выходившую из ее прялки нить, чтобы закончить вторую половину игрового дня, пробудившись утром в своей комнате игрового мира «Фив».

Глава вторая

Новые протоколы, прописанные в точку сборки, нарушали восприятия, напоминая о необходимости поговорить со стражниками, предлагая им стать телохранителями Миджа. Также в точку сборки была заложена тревога, вызванная тем, что конкурент Миджа, Влазис, внес молодого стражника в свой список персональных врагов.

– Пришел бы сам да сразился со мной, – ворчал Джаво, когда новые протоколы заставляли бояться собственной тени.

«Интересно, какого уровня нужно достичь, чтобы иметь возможность вычеркнуть протоколы паники или хотя бы откупиться от них?» – гадал Джаво, бездумно обходя знакомых стражников, которые не были имитациями, чтобы выполнить полученное задание. «А кто сказал, что Мидж велел мне опросить обязательно людей?» – оживился Джаво и начал цепляться к имитациям стражников, которые порой проявляли настолько живой интерес, что мальчик начинал сомневаться – а не реальные ли перед ним игроки, но затем вспоминал, с какими кислыми минами рассматривали его предложения настоящие игроки, и понимал, что перед ним очередные имитации. На шестом обращении к имитации интегрированный в точку сборки протокол взаимодействия с адаптивными алгоритмами проинформировал игрока о наложенном штрафе за жульничество, и, так как личный счет молодого стражника был пуст, система изменила штраф на три дополнительных дня обязательного дежурства на смотровых вышках.

– Так нечестно! – разозлился Джаво, уверенный, что отец уже перечислил на опустевший счет необходимое для развития в игре количество единиц Влияния, просто адаптивные алгоритмы приняли решение усложнить жизнь пытавшемуся жульничать игроку.

Новое сообщение нарушило на мгновение связь сознания с игровым миром, отправив молодого стражника в королевские подземелья для несения караула.

– Совсем озверели?! – затопал ногами Джаво, но протоколы передвижения уже несли его образ по каменным лестницам вниз, к камерам пыток, где обострялись все чувства.

Под ногами бегали грызуны, по стенам струились ручейки воды. Пахло испражнениями, гниющей пищей, сырой соломой, на которой спали пленники, иногда горящей плотью из камер пыток, иногда благоухающими духами, когда навестить заключенных приходили имитации женщин. Последние были

созданы настолько чистыми и невинными, что совершенно не вписывались в обстановку гниения и распада, что начинали сбоить восприятия, подмывая реальных игроков нарушить правила и помочь женщинам, освободив их пленных родственников, прикрыв ценой своей жизни дороги к бегству.

Джаво ненавидел тюремные уровни. Не выведай он вначале игры о старике Латуше в одной из темниц, то ноги бы его здесь не было, а так…

– Это все из-за тебя! – сказал он, подходя к темнице, где находился седовласый старец. – Ты посоветовал мне отправиться на площадь, где я потерял все свои сбережения.

– Разве ты не приобрел ничего взамен? – спросил из глубины темницы старик Латуш.

– Приобрел, но… – Джаво помялся и рассказал о новых врагах, а также штрафных дежурствах на смотровых башнях.

– Ничего не происходит в Новых Фивах просто так.

– И система все еще не перечислила мне на личный счет единицы Влияния, хотя я уверен, что отец сделал перевод, потому что он ежедневно просматривает мой игровой лог.

– Адаптивные алгоритмы не плетут интриг, мальчишка! – вспылил неожиданно старик Латуш, размахивая тощими руками. – Прежде чем обвинять систему, проверь, все ли нормально с собственными протоколами.

– А чего проверять-то? – опешил Джаво. – Влияние на счете либо есть, либо нет.

– Либо кто-то продолжает списывать все, что поступает на твой счет. На рынках много подобных хитрецов: немного подправят базовые ядра точки сборки здесь, немного перепишут протоколы там – и все, как ни пополняй лицевой счет, Влияния там все равно не будет. Процедура, конечно, непростая, но ты ведь у нас богатый игрок.

– Так ты знал, что произойдет со мной на торговой площади? – опешил Джаво, не ожидая подобного предательства от безобидного старика, который был не то вышедшей из-под контроля поумневшей имитацией, не то прокачанным до предела поглупевшим магом-игроком. – Ты предал меня!

– Не предал, а направил, скрыв детали. Скажи я тебе, что произойдет на невольничьем рынке, ты бы согласился пойти?

– Так нападение имитаций тоже твоих рук дело? – Джаво готов был взорваться, если старик Латуш даст положительный ответ, но тот лишь покачал седовласой головой.

– Имитации – это на девяносто процентов твоя заслуга, на восемь – адаптивных алгоритмов, стремящихся разнообразить игровой процесс, и только на два – моя. Конечно, я сильно

округляю, но…

– К черту твои проценты! – закричал Джаво, проверив сделанные отцом переводы. За последние четыре часа родители перевели сыну на личный счет небольшое состояние и не собирались останавливаться. – Отец, наверное, места себе не находит, думает, что я в беде! – молодой стражник вцепился в прутья решетки камеры старика. – Говори, как все исправить!

– Боюсь, избавиться от подобной напасти сложнее, чем от наложенного на игрока проклятья или заколдованного украшения, высасывающего из носящего его жизненные силы, – все это элементы игры, у которых есть набор определенных правил и ограничений. Так, например, чтобы избавиться от проклятья, нужно обратиться к другому магу, а чтобы определить, какое украшение лишает тебя сил, достаточно просто вспомнить, после какого приобретения у тебя начали списываться силы. Вот только с заколдованными украшениями обычно бывает трудность в том, что они очень ценные и помогают в развитии способностей, поэтому некоторые игроки предпочитают мириться, приспосабливаясь и получая выгоду, – старик Латуш говорил, как обыкновенная имитация, подчиняющаяся игровым легендам, заставляя Джаво сокрушенно вздыхать.

Конечно, базисы игровых легенд были заложены в протоколы ТС каждого игрока, заставляя придерживаться игрового сюжета, но никто не заставлял относиться к происходящему как к единственно возможной реальности. Разработчики просто стремились создать необходимую атмосферу, подчеркивая в то же время сотнями других деталей, что это просто игра.

– Что касается твоей напасти с личным счетом, то здесь все намного серьезней. Это уже не игровая ситуация, – сказал неожиданно старик Латуш, как обыкновенный игрок со стажем, способный игнорировать многие протоколы интегрированной в точку сборки легенды. – Кто-то смог обойти систему и защитные алгоритмы. За все время существования игровой площадки «Фивы» я знал лишь троих, способных на подобное.

– Плевать я хотел на тех, кто способен на подобное. Скажи лучше, как мне теперь избавиться от этого? – попытался разозлиться Джаво, но то ли воспитание не позволяло грубить старикам, то ли подобное поведение с Латушем было заложено в протоколы игровой точки сборки, а может… – Ты ведь не причастен к тому, что кто-то ворует единицы Влияния с моего личного счета? – осторожно спросил Джаво, увидел, как седовласый старец покачал головой, и облегченно выдохнул. – А как избавиться от этой напасти, ты знаешь?

Латуш кивнул, и Джаво снова облегченно выдохнул.

– Бедой твоей в Новых Фивах кузнецы занимаются, – заскрипел старик.

– Кузнецы? – недоверчиво прищурился молодой стражник.

– А ты думаешь, разработчики создали клан мошенников, не имеющих ничего общего с игровыми процессами, и официально предоставляют ключи доступа всем желающим украсть деньги с личного счета игроков?

– Нет, конечно, просто… Я видел кузнецов во дворце… Кажется, они ничего не умеют, кроме как махать молотом.

– Испугался? – добродушно улыбнулся старик Латуш. – Дети всегда боятся того, что не могут понять.

– Откуда ты знаешь, что я ребенок? – насторожился Джаво, снова начав задумываться о сговоре с целью ограбить его отца.

– Твоя точка сборки буквально искрится молодостью, – сказал старик.

– Никогда не слышал ничего подобного.

– А о связи сознания с телом слышал?

– Когда мы пользуемся терминалом перехода, позволяющим нам покидать материальный мир, попадая в Подпространство, то связь извлеченного сознания продолжает сохраняться, питаясь от оставленного в Размерности тела необходимой для существования энергией.

– И что происходит, когда человек стареет?

– Энергии от биологической оболочки поступает все меньше и меньше. В результате сознание угасает. И неважно, находится оно в материальном мире или в мире энергии, – угасание неизбежно, и никто еще не придумал, как разорвать эту связь, позволив сознанию существовать после смерти изношенного тела.

– И ты, конечно, знаешь, что чем моложе биологическая оболочка человека, тем больше энергии она способна выработать и передать сознанию?

– А кто не знает?!

– Но ты не веришь, что я могу определить по связи с оставленным в Размерности телом твой возраст?

– Я не верю, что ты можешь видеть эту связь.

– Вот как? – помрачнел старик Латуш.

– Связь человека и сознания – это загадка современной науки. Отец говорит, что это самая удивительная тайна мира, где не осталось чудес. Это теория, в решении которой не удалось приблизиться к феномену, понять базисные процессы, а ты говоришь, что способен видеть эту связь. Ни один человек не способен на подобное.

– А кто сказал, что я человек? – спросил старик Латуш.

– Так ты имитация? – растерялся Джаво, задумался

на мгновение и затряс головой. – Тогда ты тем более не можешь видеть связь сознания и биологической оболочки человека.

– Почему ты решил, что я имитация?

– Но если ты не человек…

Джаво замолчал, вспоминая встречу с другими нейропатами и безумную поездку по пневмотоннелям общественного транспорта, после того как он сбежал от хранителей, став причиной гибели двух человек. Нейропаты по имени Рахаб и Турелла показали ему разработки нового терминала переходов двухуровневой реальности КвазаРазмерности, которым смогут пользоваться как обычные люди, непосредственно для более простых переходов, нежели сейчас, так и нейропаты, но на более глубоком уровне, проникая в системный код схем жизнеустройства, становясь чем-то новым.

– Ты как Юмико? – спросил Джаво, вглядываясь в голубые глаза седовласого старца.

– Юмико?

– Таким было имя девочки, жившей тысячи лет назад. Ее отец был врачом в тюрьме класса «Тиктоника» и, когда она умирала, попытался извлечь сознание дочери, переселив в тело не поддающейся коррекции женщине, сознание которой все равно подлежало перезаписи. Это было во времена до того, как открыли Подпространство, без которого невозможно извлечение сознания, поэтому люди могли делать только копии личностей, дублируя ядра воспоминаний. Во время подобной процедуры воспоминания одного человека замещали ядра личности другого. У заключенных копировали их собственные воспоминания, корректировали и возвращали в тело. В результате этой процедуры настоящее сознание оказывалось запертым в собственном теле, лишаясь контроля над моторными функциями. Нечто подобное произошло и с женщиной, в тело которой доктор перенес копию сознания своей дочери. Сознание оригинала было вытеснено копией воспоминаний, превратившись в слабый фон, дополнительный комплект ядер личности, способный общаться с новой личностью в своем теле посредством сложных протоколов, которые стали понятны Юмико только после того, как она встретилась с тек-инженером по имени Ючи, установившим ей ряд дополнительных нейронных модулей, пользующихся в то время особенным спросом: модули сбора и последующей обработки информации, доступ к которой имело как копированное сознание Юмико, так и вытесненное сознание бывшей хозяйки тела. Протоколы взаимодействия были сложными и до сих пор мало изучены по причине отсутствия практических исследований, но если верить истории, то Юмико

могла предсказывать будущее, собирая информацию и анализируя всевозможные варианты, сводя миллионы случайностей к ограниченному числу возможностей развития. Тек-инженер не остановился на достигнутом и создал целую сеть подобных Юмико предсказателей, которые должны были предотвратить Третью мировую войну, но в результате пришли к выводу, что человечеству необходимо пережить эту трагедию, чтобы избежать войн в будущем, когда технологии и оружие станут более губительными для планеты. Позднее, когда уже началась война, тек-инженер провел ряд экспериментов, пытаясь обратить процесс замещения, разделив копированные сознания, чтобы освободить подлинных хозяев тел. Эксперимент удался лишь наполовину – Ючи смог извлечь из тел сознания оригиналов и копий, но вместо того, чтобы разделить их, перенеся лишние ядра в биоэлектронный мозг синергика, система произвела слияние, превратив извлеченные сознания оригиналов и копий в единый сплав. Открытие Подпространства приписывается беглому ученому Севера тех лет, но есть мнение, что эксперименты с Подпространством, без которого невозможно извлечение сознаний, первым провел тек-инженер Ючи. Некоторые хронографы пытались изучить сохранившиеся в мире энергии слепки картины прошлого того периода, но о тек-инженере Ючи уцелели лишь косвенные упоминания, поэтому отыскать его след официально так и не удалось. Он канул в небытие, оставив после себя наследие в виде затерявшегося в примитивных нейронных сетях периода Третьей мировой войны сплава извлеченных из биологических тел сознаний, совмещенных с искусственными ядрами копий, созданных в коррекционных тюрьмах. Искусственные ядра могли извлекать необходимую для существования энергию непосредственно из нейронных сетей, поэтому новая форма сознания не угасла. Нейронные сети стали для нее домом. Позднее, осознав себя, творение Ючи решило дать себе имя Юмико – так звали первую из тех, кто принял участие в экспериментах тек-инженера Ючи. Сохранился и ее образ. На протяжении тысяч лет Юмико была одна, борясь с алгоритмами защиты нейронных сетей, считавших ее иногда вирусом, иногда помехой или сбоем, которые нужно удалить. И чем сложнее становились нейронные сети, тем труднее было избегать удаления. И все это в абсолютном одиночестве, пока не появились нейронные сети седьмого поколения и нейропаты, способные не только существовать на уровне программного кода схем жизнеустройства, но и воспринимать разбросанные в сети ядра сознания Юмико, понимая ее на субуровне восприятия.

– И ты думаешь, что тоже понимаешь меня на субуровне восприятия? – спросил старик Латуш.

– Как-то так, – пожал плечами Джаво.

– Потому что ты нейропат?

– Да.

– Почему тогда меня видят другие игроки, не нейропаты?

– Не знаю, – молодой стражник нахмурился.

– И разве Подпространство – не лекарство от последствий нейропатии в виде выжигания чувств?

– Все так, но… – Джаво подался вперед, заглянув старику в голубые глаза. – Но если ты не набор извлеченных ядер сознания, тогда кто?

– Я – старик Латуш, – широко улыбнулся старец. – Для тебя – старик Латуш.

– Значит, другие видят тебя иначе?

– Только если я считаю, что это нужно.

– А с имитациями это тоже работает?

– Зачем мне вступать в контакт с имитациями? – опешил Латуш.

– А зачем вступать в контакт с игроками? – прищурился Джаво.

– Игроки непредсказуемы. Они могут либо возненавидеть тебя, либо возблагодарить, а имитации… – старик Латуш безнадежно махнул рукой. – С имитациями скучно.

– Зачем тогда играешь?

– Кто играет? Я играю? – выпучил старик голубые глаза. – Вот ты – играешь, а я… – он энергично затряс головой. – Для меня все едино – игра, реальность…

Джаво вздрогнул, получив информацию о новом пополнении личного счета и новом списании.

– Они снова это сделали! – прервал он старика.

– Они? – не понял Латуш.

– Игроки, которые подменили на рынке протоколы моей точки сборки. Они снова списали перечисленные отцом единицы Влияния с моего личного счета.

– Ах, игроки… – старик Латуш разочарованно вздохнул. – Так ты готов отправиться к кузнецу, чтобы избавиться от этого?

– Конечно, готов!

– Тогда отправляйся к Кренейским воротам. Возле уходящей под стену реки Дирка найдешь кузницу местного умельца по имени Зотикос. Расскажешь ему все как есть. Он игрок со стажем и давно перестал обирать новичков. Скорее наоборот – ненавидит, когда кто-то так поступает.

– Сомневаюсь, что человек, который разбирается

в поддельных протоколах точки сборки, настолько благороден, как ты говоришь. Зачем ему осваивать подобные знания, если он не применяет их?

– Разве ты вчера помог хозяину таверны по имени Мидж с умыслом?

– Нет, но там были другие обстоятельства.

– То есть ты не готовился к схватке, не развивал свои навыки и умения игрового образа?

– Развивал, но… Науки о протоколах точки сборки и боевые тренировки – это разные вещи. Сражаться интересно, а заниматься программированием… – Джаво скривился, заставив старика Латуша снисходительно улыбнуться.

– Когда ты дорастешь до лет кузнеца Зотикоса…

– Так он старик?

– Нет, но и не ребенок, которому не место на игровой площадке.

– Принято, – улыбнулся Джаво, в очередной раз отмечая, что каким бы странным не казался временами старик Латуш, но он явно не имитация – они не ведут разговоров, выходящих за рамки игровой площадки.

Попрощавшись со странным знакомым, Джаво дождался окончания дежурства и переключился в режим ожидания, активировав пропуск посторонних сюжетных линий. Предстоящий визит к кузнецу Зотикосу стал приоритетным. «Завтра будет свободный день, и я отправлюсь к Кренейским воротам, чтобы избавиться от фальшивых протоколов точки сборки», – думал Джаво, возвращаясь в свое жилище, чтобы закончить первую фазу двухуровневого игрового дня.

Он ожидал, что в комнате личных достижений появится новая, полученная от старика Латуша задача встретиться с кузнецом, но в КЛД красовались лишь старые задания да продолжал неспешно расти счетчик устроенного Влазисом тотализатора, где люди спорили, сколько дней потребуется наемникам, чтобы уничтожить врага гильдии владельцев таверн. О том, что молодой стражник сможет оказать сопротивление, речи не шло.

– А Мидж мог бы и вступиться за меня. Все-таки я его спас, а Влазис – его конкурент, – проворчал Джаво, активируя переход к началу следующего игрового дня.

Системы сбросили временные протоколы, оставив сознание игрока в трехмерном времени Подпространства. Переход длился не дольше пары секунд, затем активировались протоколы ожидания, превращавшие оставшиеся часы линейного времени до нового запуска игры в пару мгновений. В первые дни, когда

Джаво только оказался в игре, переходы были ощутимы и вызывали дискомфорт, поэтому он старался проводить в КЛД как можно больше времени. Потом восприятия адаптировались и переход начал казаться нормой, как тяжелое пробуждение по утрам в Размерности.

Куда сложнее оказалось найти друзей на игровой площадке. Прежде, представляя себя в шкуре одного из персонажей, Джаво никогда не задумывался о том, что рядом с ним не будет друзей из Размерности – они ведь все делают вместе. Нужно лишь немного подрасти, и тогда… Но обстоятельства изменились, и родители отправили Джаво в Подпространство раньше, чем он планировал. К тому же вместо игровых площадок Аида, где ведутся бои и реками льется кровь, он попал в королевскую стражу.

– Да ни один друг не станет приобретать ключ игрока в Новых Фивах, чтобы присоединиться, – ворчал Джаво, считая место, где вынужден играть, преимущественно площадкой для стариков и девчонок.

Латуш стал первым другом молодого стражника, затем был хозяин таверны по имени Мидж, но все это было не то – ничего общего с настоящими друзьями, оставшимися в Размерности. Если бы не склонность к нейропатии, то Джаво, скорее всего, давно бы заныл и покинул игровой проект. Но возвращаться было нельзя, поэтому оставалось надеяться, что за первыми друзьями последуют другие – моложе, веселее, беззаботнее.

Отправляясь на встречу с кузнецом по имени Зотикос, Джаво понимал, что в этот день найти нового друга ему определенно не удастся, особенно учитывая, что рассказал о кузнеце старик Латуш.

– Никаких поисков друга, – бубнил Джаво, покидая дворец.

Задачи встретиться с кузнецом не было, следовательно, и карта, необходимая для выполнения задания, не была добавлена в игровые протоколы. Приходилось искать Кренейские ворота, спрашивая случайных игроков и привлекая к себе ненужное внимание.

– Что делает королевская стража в этом районе? – слышал Джаво удивленные вопросы, тщетно пытаясь определить, говорят это реальные игроки или имитации.

«И чего мне ждать от таких вопросов?» – вертелось в голове молодого стражника. Район не был опасным – вряд ли на игровой площадке «Фивы» в закрытом городе вообще существуют районы, где чужаку лучше не появляться, но… Блуждая по узким улочкам, Джаво жалел, что нет возможности подраться с ворами. Был ли он уверен в своих силах? Нет. Но вылететь из игры казалось

не самым худшим, что может случиться. Что если отец уже нашел стороннюю программу для нейропатов, о которой рассказывали Рахаб и Турелла? Что если работы над альтернативным терминалом переходов продвинулись дальше и теперь можно там задержаться? Джаво понимал, что долго не выдержит в новой среде обитания, где сознание растворяется в системном коде схем жизнеустройства, но разве нельзя ко всему привыкнуть?

Он услышал очередной шепот за спиной, резко обернулся и, обнажив клинок, шагнул на группу мужчин, которые тут же бросились наутек.

– Куда же вы! – разозлился Джаво, пытаясь догнать хоть одного из них.

Мужчина был имитацией, и адаптивные алгоритмы явно не собирались позволять молодому стражнику догнать беглеца. Игровые системы, казалось, дразнят Джаво, заводят не то в ловушку, не то…

– Вот это номер! – растерялся Джаво, увидев кузницу на берегу уходившей под городскую стену реки.

Звук журчащей воды ощущался, казалось, на уровне осязания, проникая вибрациями в протоколы точки сборки. И еще гулкие удары молота о наковальню в кузнице – нечастые, но постоянные и размеренные, словно созданные специально для того, чтобы, сливаясь с журчанием воды, создавать замысловатый мотив. Над входом в кузницу была размещена гравюра бога Гефеста, покровителя кузнечного дела, – информация была заложена в игровую точку сборки всех игроков, наравне со сведениями о каждом божестве игрового мира.

Джаво неловко помялся возле кузни, затем понял, что встречать его не выйдут, и решился войти. Тяжелая кованая дверь открылась не сразу, как будто специально испытывала решимость гостя войти. Молодой стражник почувствовал, как лицо обдало жаром. Звук ударов молота о стоявшую в центре кузни наковальню усилился. Сам кузнец был черным от копоти. Крупные капли пота катились по лицу и мускулистым, покрытым ожогами рукам. Грудь и ноги скрывал кожаный фартук. В дальнем углу находился дышащий жаром горн и меха, приводимые в движение невидимой силой. Вдоль других стен были свалены дивные кованые изделия.

– Ну и что привело тебя ко мне, путник? – пафосно спросил не поворачиваясь кузнец Зотикос, продолжая работу. – Ищешь несокрушимое оружие или украшения для возлюбленной? А может, кубок, который ты поднесешь своему господину? Или колесницу на золотых колесах, способных катиться как живые?

– У меня не совсем игровая ситуация, – смутился Джаво, не в силах отвести взгляд от оружия.

«Интересно, на сколько уровней возрастут мои навыки, если я приобрету один из таких мечей?» – думал молодой стражник, не замечая, что кузнец прекратил работу и смотрит на него, ожидая продолжения.

– Так что за ситуация? – поторопил Зотикос молодого стражника.

Джаво вздрогнул, извинился и спешно рассказал о том, что с ним произошло на рынке.

– А как ты узнал, что причина в измененных протоколах точки сборки? – спросил кузнец.

– Старик Латуш помог.

– Старик Латуш? – Зотикос недоверчиво нахмурился. – Так это он послал тебя ко мне?

– Он сказал, что ты хороший человек и поможешь мне с моей бедой.

– Гм! А он сказал тебе о плате, которую я беру за подобные услуги?

– Нет, только что ты хороший человек… – Джаво забыл, что совсем не похож на ребенка, и машинально пытался давить на жалость.

– Перестань! – отмахнулся от него кузнец. – Ведешь себя как ребенок!

– А ты думаешь, что я… – молодой стражник заставил себя прикусить язык. – Так ты не умеешь читать ТС и определять возраст игроков?

– Чего? – опешил кузнец. – Это что, какой-то квест или я устарел и перестал понимать игровой сленг?

– Это… – Джаво решил, что если кузнец знаком с Латушем, но не знает о его способностях, то и рассказывать о них сейчас не стоит. – Я слышал, что разработчики сделали возможным доступ к личной информации игрока, включая настоящее имя, возраст, принадлежность к одному из двух уровней реальности…

– Сплетни! – отмахнулся Зотикос.

– Да. Я тоже так подумал, просто… – Джаво никогда не был хорошим лжецом. – Ты ведь умеешь так много, поэтому… Если кому-то и под силу нечто подобное, то…

– Хватит лести – не люблю этого! – начал терять терпение кузнец, беря в руки увесистый молот. – Ты ведь слышал о силе кузнецов, не так ли?

Джаво осторожно кивнул. Заложенная в точку сборки информация была доступной в полной мере, хотя молодой стражник наслушался жутких историй о кузнецах и без

дополнительных протоколов. Новые Фивы были закрытым городом, где практически отсутствовали внутренние сражения и вооруженные конфликты, так что любой подобный поступок долго обсуждался среди местных игроков, которым вторили имитации, пытаясь изображать из себя людей.

– А правда, что кузнецы победили великанов, когда те выбрались из подземелий? – не удержался от вопроса Джаво. – Я слышал, что монстры могли разбить армию самого Тидея, состоящую из опасных иддалов.

– Ну, не так масштабно, – снисходительно улыбнулся Зотикос. – К тому же Тидей служит при дворце Сфинкс, а это совсем другая игровая площадка, не связанная с нашим закрытым городом.

– Но ведь есть квесты, выполнив которые можно отыскать тайные двери, ведущие во дворец Сфинкс. Что если великаны смогли бы решить подобную задачу? Как думаешь, Тидей смог бы противостоять им?

– Судя по тому, как горят у тебя глаза, Тидей – твой кумир, – подметил кузнец. – Но тогда я не пойму, почему ты приобрел ключ игрока внутреннего города? Я знаю, что стоимость ключей Аида не дороже ключей игроков Новых Фив, если, конечно, не выбирать легендарных героев и тратить все средства на прокачку персонажа. Когда я был моложе, то, например, играл сначала за простых людей, которые, согласно легенде, появляются на берегу Мертвого озера, после того как покинут мир живых. Твой кумир Тидей, кстати, по легенде тоже был когда-то человеком.

– Тидей не мой кумир! – гордо вздернул нос Джаво. – Если бы я мог, то выступал бы на стороне воинов Ареса.

– О! Поклонник анархии и хаоса? А ты знаешь, что воины Ареса рождаются в землях, принадлежащих жрицам любви? Они берут свое начало от пролитой во время ритуалов крови и…

– Я знаю, как рождаются воины Ареса, – прервал кузнеца Джаво, не желая выдавать, что у него самый высокий коэффициент возрастных ограничений, который не позволит даже услышать легенду детей Ареса, не то что приобрести ключ игрока этих персонажей.

– В свое время поэтому я и отказался от ключа воина Ареса, когда, устав погибать, появляясь в игре человеком, решил, что пора что-то менять.

– И за кого ты играл?

– За представителей Далеких земель.

– Ты был телебом?!

– Зря удивляешься. Это сейчас Далекие земли – раскрученная

игровая площадка, а в годы моей молодости телебы не пользовались особым спросом. Единственным отличием от других площадок было отсутствие имитаций, способных влиять на игровой процесс. Кромны, которых телебы используют вместо лошадей, и прочая живность не в счет, – добродушно улыбнулся кузнец. – Тогда там было мало игроков и я мог спокойно совершенствовать навыки кузнеца Далеких земель.

– Тоже хотел сразиться с великанами?! – оживился Джаво.

– Просто хотел заработать.

– Кто покупает ключ игрока, желая заработать?

– А кто устанавливает игроку поддельные протоколы игровой точки сборки, списывая с личного счета все доступные единицы Влияния?

– Так ты был мошенником?

– Так низко я не падал, хотя иногда были мысли… В самом начале. Быстрые деньги и все такое. Сам понимаешь, велик соблазн разработать один алгоритм, внедрить его в какой-нибудь игровой предмет, а затем очистить личные счета десятка игроков, прежде чем адаптивные игровые алгоритмы устранят брешь. Правда в мои годы подобного взлома, о котором рассказал ты, не было. Самым распространенным был перехват официальных платежей за новое оружие или способности.

– А бывают неофициальные?

– Конечно. У каждого кузнеца своя система. Я обычно брал несколько подельников, которые занимались прокачкой своих персонажей, выбирая самые востребованные ключи игроков. Подобный подход был и к развитию способностей, совершенствованию оружия. Дальше оставалось лишь связать протоколы точки сборки моего подельника и обратившегося в кузню новичка, не желающего развиваться медленно, как другие игроки. Дальше от моих подельников требовалось лишь чаще находиться в игре, связывая новичков с системой, активируя их фиктивные способности. Подобным образом я поступал и с оружием, правда в этом случае приходилось делать копии прокачанных мечей, щитов, амуниции. В Далеких землях игроков было немного, но спросом моя работа пользовалась. Иногда на одном прокачанном подельнике висело до полусотни новичков. Платили хорошо, никто не жаловался. Беда в том, что появление прокачанных нечестным путем новичков породило целую волну игроков, которые желали положить подобной халяве конец. Сначала игроки со стажем объединялись для борьбы с прокачанными новичками, затем решили, что проще уничтожать не дюжины поддельных воинов, пользующихся копиями чужих способностей, а добраться до оригиналов. Так началась охота

на подельников мастеров кузнечного дела.

– Поэтому ты перебрался в закрытый город? – спросил Джаво, слушая историю с широко раскрытыми глазами. Точка сборки идеально передавала игровому образу заинтересованность сознания, извлеченного из оставшегося в Размерности тела. – Боюсь даже представить, каким уровнем разрушений обладает твой молот! – молодой стражник едва сдерживался, чтобы не захлопать в ладоши. – Как думаешь, что будет, если ударить им в городские стены? А твой горн? Как сильно ты можешь его накалить? Ух! А если объединить кузнецов со всех площадок и выставить против армии Тидея или Ареса? Боюсь представить, что будет!

– Думаю, ничего не будет, – устало ответил Зотикос. – Наши сверхспособности работают ограниченно. Они активируются, получая команду адаптивных алгоритмов, как это было в случае с великанами. Игра ведь создана для развлечений, вот система и лезет из кожи вон, чтобы создать видимость движухи. Плюс не забывай о совете разработчиков. Они следят за трансляциями и решают, когда выпускать великанов из подземелий, а когда повышать урожаи крестьянам.

– Тебя послушать, так среди великанов нет ни одного игрока.

– Так и есть.

– Да брось! Без реальных игроков ведь неинтересно.

– Все вопросы к разработчикам, – кузнец дружелюбно улыбнулся и прихрамывая пошел к ванне с благовониями, появившейся у противоположной от горна стены.

Только сейчас Джаво заметил, насколько слабые и дефективные у кузнеца ноги. Торс игрового образа был мускулистым, крепким, а ноги…

– Нектара выпьешь? – предложил Зотикос новому знакомому.

– Нектар? – молодой стражник не сразу понял, что речь идет о напитке, запрещенном для молодых игроков.

– Нет. Я не голоден и не испытываю жажды, – отчеканил Джаво.

– Судя по тому, как это произносишь, в игре ты недавно, – подметил Зотикос. – Ничего. Я в первые месяцы вообще забывал о том, что здесь нужно принимать пищу, – сложно, понимая, что площадка построена в мире энергии, думать о затерявшемся в прошлом материальном мире… – кузнец смерил молодого стражника внимательным взглядом. – Ты ведь знаешь, что до того, как появились нейронные сети четвертого поколения, люди принимали пищу?

– До того, как попасть в «Фивы», я мечтал играть в «Голоде». Там твое сознание переносят в тело клона, которого нужно

кормить, иначе он умрет – и все это по-настоящему, потому что игровая площадка построена в Размерности, в отличие от «Фив», где за все отвечает точка сборки.

– Так ты, значит, коренной житель Размерности? Не понимаю тогда, как ты попал сюда, если мечтал играть в «Голоде»?

– Долгая история.

– Если интересная, то я готов выслушать. И не волнуйся, в моей кузнице отключаются протоколы ТС, заставляющие игрока следовать легенде. Так что можешь рассказать, почему ты оказался здесь.

– Это обязательно?

– Нет, конечно, просто… – кузнец прищурился. – Только не говори, что сбежал от родителей.

– Сбежал от родителей? – Джаво даже не смог от растерянности рассмеяться.

– Ты похож на тех, кто оказался в игре подобным образом.

– А вот и не похож.

– Вот как?

– Я… – Джаво замолчал, не желая говорить о нейропатии и что по его вине погибли два человека.

Он не знал, принадлежали эти мысли ему или были прошиты в протоколы игровой точки сборки в обход легенды где-то на уровне восприятий.

– Ну не хочешь говорить – не надо, – пожал плечами кузнец.

– Обиделся?

– Нет.

Они помолчали, и Джаво неловко напомнил, зачем пришел.

– Без проблем, – пожал плечами Зотикос, явно разочарованный, что не услышал историю жизни молодого стражника.

– И что мне для этого нужно будет сделать? – спросил Джаво, надеясь, что ответная услуга окажется ему по силам. – Может быть, договоримся, что, как только ты все исправишь, я переведу тебе с личного счета какое-то количество единиц Влияния? – предложил наудачу молодой стражник, увидел, как Зотикос качнул головой, и начал доказывать, что его отец богач и сможет заплатить столько, что кузнецу не придется больше работать. – По крайней мере, в ближайший год – точно! Не веришь? Проверь, сколько единиц Влияния списали с моего счета за этот день.

– Дело не в том, верю я тебе или нет. Просто в процедуре извлечения нам нужно сначала определить, какой предмет экипировки или украшений выполняет роль связующего звена. Иногда подобных изменений добиваются замещая протоколы яда. Конечно, в Подпространстве нет физических тел, но согласно

игровой легенде яд проникает в образ игрока, разрушая связи. Точка сборки теряет стройность. Яды бывают разного действия: от полного распада ТС до частичного поражения восприятий и моторики. Измененные яды действуют по схожей схеме, только на определенном этапе внедряют в разрушающиеся протоколы точки сборки игрока собственные протоколы, способные взломать коды защиты, добравшись до системных настроек. Технология эта новая, и я никогда прежде с ней не работал, но если ты достанешь основные схемы, то, думаю, мы избавим тебя от этой напасти.

– А ты думаешь, что меня именно отравили?

– Ну, если верить, что на рыночной площади тебя обобрали до нитки, то… – кузнец покосился на кинжалы молодого стражника. – Что у тебя осталось кроме кинжалов и доспехов после визита на рыночную площадь?

– Кольцо, но его я отдал хозяину таверны, который проводил меня к дворцу, потому что у него был заключен договор с торговцами и они не трогали его.

– Можно, конечно, проверить твои вещи, но, учитывая, какие суммы списываются с твоего счета, маловероятно, что игровые системы не вычислили взлом, будь он из разряда простых. Зараженные трояном предметы или подмененная амуниция, как правило, выявляются во время перезагрузки, особенно если системы зафиксируют за игроком несвойственные списания с лицевого счета или необычное расходование жизненных сил, энергии и других специфических способностей. Так что…

– И где я могу достать основные схемы яда? – нетерпеливо спросил Джаво, чувствуя, что придется ввязаться в очередной квест.

– Есть в закрытом городе один лекарь… Она живет недалеко от Онкейских ворот, где находится алтарь Афины. Слышал, что она специализируется на особенных ядах – фишка для игровой площадки сравнительно новая. У меня с ней отношения не ладятся, так что идти придется тебе.

– И что мне сказать?

– Скажи, что хочешь отравить одного из своих противников и забрать его сбережения.

– А чем расплачиваться?

– Ну, единицы Влияния не интересуют Коллисто, так что придется достать для нее что-нибудь из дворца. Ты ведь королевский стражник?

Джаво безрадостно кивнул.

– Что-то не так?

– Надеялся, что удастся уже сегодня избавиться от трояна, а тут дел на несколько дней…

– Переживаешь за деньги отца?

– Не за деньги… Он ведь волнуется, понимаешь… – Джаво смутился, увидев улыбку, отразившуюся на собранном в игровом мире образе кузнеца. – Что тут смешного? – встал в позу молодой стражник.

– Ты беспокоишься за отца, но не хочешь дождаться второй половины дня, когда попадешь в комнату личных достижений, и выйти из игры?

– Я не могу… Во-первых, я обещал отцу, что так не поступлю, а во-вторых… – молодой стражник уставился на нового знакомого, но продолжать не стал.

– Странный ты, – хмыкнул кузнец, когда понял, что продолжения не будет.

Джаво промолчал.

– Вообще все поколение молодых игроманов какое-то странное, – сказал Зотикос вместо прощания.

Молодой стражник кивнул и покинул кузню. До конца игрового дня оставалось чуть больше двух часов. «Если поторопиться, то можно успеть получить задание от Коллисто сегодня», – решил Джаво, пересекая мост через реку Дирка. Людей вокруг было много, и оставалось надеяться, что большинство из них – имитации, которым адаптивные алгоритмы прикажут уступить дорогу настоящему игроку. Молодой стражник бросил прощальный взгляд на оставшуюся на другом берегу кузницу Зотикоса и перешел на бег.

Идущие впереди ремесленники шарахнулись в стороны. Пара имитаций, изображавшие женщин, закудахтали на бесцеремонного наглеца, посмевшего пробежать мимо них не обернувшись. Тучный торговец, сбитый с ног молодым стражником, послал ему вслед десяток проклятий, не прошедших фильтры возрастных ограничений. «Оказывается, и от этого бывает польза», – успел подумать Джаво, прежде чем увидел впереди похоронную процессию, направлявшуюся за городские стены. Хоронили мужчину – Джаво понял это по группе имитаций рабов, плетущейся за главной процессией с оружием усопшего, которое планировалось опустить в землю вместе с гробом.

«Проскачу», – подумал Джаво, врезаясь на бегу в молчаливую процессию, надеясь, что имитации расступятся и сейчас, но адаптивные алгоритмы приняли иное решение.

– Да что же это такое?! – заголосили родственники и друзья усопшего, бросаясь с кулаками на молодого стражника.

Завязалась драка. Джаво надеялся, что среди похоронной процессии не окажется никого, кто решит с рукопашного боя перейти на поножовщину, заставляя обнажать клинки и получать

штрафные баллы за пролитую в городских стенах кровь, а учитывая, что личный счет пуст и вряд ли пополнится, пока кузнец Зотикос не удалит трояна, то можно угодить под стражу за неуплату долгов. Но оружие никто не обнажал. Все закончилось диким мордобоем, в который втянулись посторонние имитации, избивавшие друг друга, не особенно вдумываясь в смысл происходящего, давая возможность наглецу, заварившему эту кашу, улизнуть.

Получив минимальные повреждения, Джаво выбрался на соседнюю улицу, добежал, не разбирая дороги, до площади с мраморной статуей богине Аида Сфинкс, сверился с картой и, надеясь, что сил хватит, устремился к бассейну под названием «Источник Ареса», где собирались воды второй после Дирка реки – Исмен.

«Еще одна заварушка, как та, что была с похоронной процессией, и мне точно не успеть», – думал Джаво, пытаясь сократить путь к Онкейским воротам, петляя по небольшим улицам, которые не столько помогали сократить путь, сколько замедляли, заводя в тупики и частные сады игроков, охранявшиеся вооруженными имитациями. Хорошо, еще можно было ориентироваться на стены Кадмеи, возвышающейся над нижним городом. Впрочем, однажды засмотревшись на фиванский акрополь, молодой стражник споткнулся и растянулся на пыльной дороге, вызвав громкий смех женщин соседних домов, которые сидели во дворах за ткацкими станками. Дети и служанки изготовляли пряжу, матери изготовляли ткань, а умудренные опытом старухи шили хитоны, гиматии и хламиды.

– Будь вы не имитации, а настоящие игроки – задал бы вам жару! – пригрозил им молодой стражник кулаком, на что женщины рассмеялись еще громче. – Да ну вас! – махнул рукой Джаво, перепрыгнул через ворота ближайшего двора и срезал путь, распугав пасшихся овец и коз.

Выскочив на площадь возле бассейна, куда стекались воды Исмена, молодой стражник долго метался между белоснежных крошечных храмов, украшенных статуями нимф и сатиров, где находились местные врачеватели и жрицы олимпийских богов, а также божеств пониже. Джаво насчитал шесть крошечных храмов, посвященных богине Гекате. Уличные торговцы предлагали прохожим купить всевозможные зелья, благовония, научить начертанию магических символов, чтению заговоров, наложению проклятий…

Когда Джаво удалось отыскать целительницу по имени Коллисто, то до конца первой половины игрового дня оставалось менее сорока минут линейного времени. Над входом

в крошечный храм Коллисто была вырублена из мрамора процессия демонов с львиными головами. Заложенная в игровую точку сборки информация тут же сообщила Джаво, что целительница поклоняется темным силам, являясь членом закрытого для свободного вступления культа богини Гекаты.

– Что интересует тебя, путник? – обратилась к вошедшему стражнику высокая женщина средних лет с черными вьющимися волосами и фиолетовыми, люминесцирующими в полумраке глазами. Стандартный набор фраз, жестов и схем поведения выдавал в женщине имитацию, и Джаво разочарованно выдохнул, решив, что кузнец разыграл его. – Расскажи мне о своей беде, – промурлыкала женщина бархатным голосом.

Одежда на ней была воздушной, почти прозрачной, правда, возрастные ограничения не позволяли Джаво видеть обнаженного тела – контуры угадывались, но детали скрывала едва заметная дымка.

– Мне нужен… – молодой стражник огляделся. – Мне нужен яд.

– Яд для себя?

– Для врагов, глупая! Зачем мне убивать себя?

– Яд не всегда убивает. В умеренных количествах он может указать дорогу к богам, а затем позволить вернуться из мира мертвых.

– Я похож на мага? – начал злиться Джаво.

– Значит, хочешь просто избавиться от врагов? – промурлыкала женщина, пропуская агрессию мимо ушей.

– Не просто избавиться. Хочу обобрать его до нитки.

– О! – произнесла женщина, но удивления в голосе не было.

– Мне нужен яд, который сможет предоставить мне доступ к личному счету моего врага, – раскрыл карты Джаво.

– О!

– Что «о»? Ты сможешь мне помочь или нет?

– О!

– Да что происходит? – всплеснул руками Джаво, тщетно пытаясь вспомнить какое-нибудь ругательство.

– Думаю, у тебя слишком высокий коэффициент возрастных ограничений, поэтому имитация зависла, – услышал он еще один бархатистый, певучий голос за спиной.

Позади стояла женщина, точная копия имитации, с которой мгновение назад разговаривал Джаво, но сомнений в том, что это игрок, не было.

– Ты Коллисто? – догадался молодой стражник. – Я имею в виду… Ты настоящая Коллисто?

– А ты разве не видишь?

– Вижу, конечно, просто… подумал, что меня обманули и шутки ради отправили к имитации.

– Это проверка. У нашего культа много врагов и желающих отомстить, так что подстраховка не повредит.

– Так и что? Я прошел проверку?

– Ну ведь я с тобой разговариваю.

– Это значит, что я могу надеяться получить нужный мне яд?

– Все зависит от того, что ты готов предоставить взамен.

– Все, что в моих силах.

– Так сильно хочешь испортить кому-то жизнь?

– В каком-то роде.

– Расскажи мне о нем.

– Зачем?

– Я должна знать, кто станет моим личным врагом, после того как ты получишь созданный мной яд.

– Это… – Джаво запнулся, понимая, что если сейчас соврет недостаточно убедительно, то может уйти отсюда ни с чем. – Есть один хозяин таверны по имени Влазис, – сказал молодой стражник, учитывая вероятность того, что Коллисто может проверить его историю. – Я спас его конкурента, и теперь Влазис объявил на меня охоту, устроив открытый тотализатор, где главный вопрос – когда до меня доберутся наемные убийцы. Я не против хорошей драки, но… Если Влазис хочет, то пусть приходит и сражается лицом к лицу, а так…

– В общем, ты решил ударить со спины в ответ?

– Да.

Джаво попытался выдержать пристальный взгляд фиолетовых люминесцирующих глаз, но смутился, чувствуя, как что-то на уровне протоколов точки сборки заставляет его отвернуться.

– Не люблю я все эти магические штучки, – проворчал молодой стражник, надеясь, что подобное заявление объяснит его смущение.

Несколько долгих секунд Коллисто мерила его взглядом, затем удовлетворенно хмыкнула и начала обсуждение платы за услугу.

– Будь у тебя повыше уровень доступа, то я бы попросила тебя выкрасть из королевских покоев перстень Эдипа, а так… – Коллисто прищурилась, склонила набок голову. – Скажи мне, желающий отомстить врагу своему, где обычно ты несешь караул? Бываешь ли в подземельях, где держат особо опасных заключенных?

– Иногда.

– А на рудниках, что расположены недалеко от камер пыток?

– Тебя интересует руда высшего качества, добываемая там,

или что-то другое? Я слышал, что из той руды делают самое лучше оружие для воинов.

– Меня не интересует ни руда, ни оружие, ни воины.

– Зачем же тогда тебе рудники?

– Там есть самые глубокие шахты, через которые можно попасть в чертоги богини Гекаты – ей поклоняется культ, в котором я состою, если ты не знал.

– Даже не думай, что я полезу в те шахты! – поежился Джаво.

– Такой сильный воин испугался темноты? – промурлыкала Коллисто.

– Ничего я не испугался, просто там… – молодой стражник насупился. – Я слышал, что там очень тесно и водятся змеи.

– Удивлена, что кто-то в двухуровневом мире все еще боится змей.

– Мы не в КвазаРазмерности. Здесь другие восприятия, к тому же…

– Считаешь себя слишком крупным, чтобы спускаться в крошечные шахты и штреки?

– Типа того.

– Может быть, тогда ты и для того, чтобы использовать яд, сочтешь себя слишком крупным?

– Придумай для меня другое задание.

– Только Геката и способность укрощать змей. Это несложно – нужно встретиться с богиней и получить от нее способность. Когда принесешь мне этот дар, то получишь яд, чтобы уничтожить своего врага.

– И как глубоко мне придется спуститься?

– У меня есть карта.

– Почему бы тогда тебе не отправить в шахты одну из менее главных жриц твоего культа?

– Потому что для целителей и магов способность укрощения змей – ценный дар, получить который мечтают многие. Не думаю, что кто-то сохранит верность, если добудет эту способность.

– Почему ты не думаешь, что я поступлю так же?

– Ты – стражник. Тебе от способности укрощения змей никакого проку.

Джаво не ответил, но про себя решил, что логика в подобном заявлении есть, и не стоит продолжать торг – он либо соглашается, либо нет. Да и нет времени на споры – первая половина игрового дня заканчивается, и нужно успеть вернуться на территорию дворца, чтобы не получить штраф, потому что в храме целительницы ему явно не разрешат остаться, а чтобы воспользоваться услугами ближайшей таверны, нет средств на личном счете. Так что остается только принять задание,

получить дополнительную карту и бежать со всех ног во дворец. О деталях можно будет подумать в комнате личных достижений, где появится новая задача и вся доступная по ней информация.

Глава третья

Рудники королевских подземелий. Джаво и не знал, что попасть в шахты, не заплатив стражникам-имитациям, окажется настолько проблематично. Развивай он немного способность к маскировке, то можно было попробовать прокрасться к нужной шахте, прячась за громадными валунами, усеявшими территории рудников, или притвориться одним из многочисленных рабов-имитаций. Они спускались в шахты, перетаскивали громадные куски извлеченной руды, занимались дроблением и промывкой полезных ископаемых.

– Эй, ты чего здесь слоняешься? – спросил один из стражников, охранявших добытую руду и истощенных рабов, на спины которых то и дело опускался кнут, когда они пытались отлынивать от работы.

– Чего слоняюсь? – Джаво посмотрел на стражника, надеясь, что это будет настоящий игрок, а не имитация.

– Да он, наверное, хочет украсть руду и заказать у какого-нибудь кузнеца достойный клинок взамен своим ущербным кинжалам, – подал голос второй стражник-имитация.

– Мои кинжалы не ущербные! – обиделся Джаво, понимая, что не должен участвовать в подобных спорах, но не в силах противиться заложенным в игровую точку сборки понятиям чести королевского стражника.

– И что же такого особенного в твоих кинжалах? – подтянулся третий участник спора – высокий как скала воин без доспехов, в льняном хитоне. Единственным украшением воина были две золотые пряжки, державшие просторную одежду. Впрочем, одну пряжку воин расстегнул для свободы действий, не скрывая, что готовится к бою.

– Я не ищу неприятностей, – примирительно сказал Джаво.

– Тогда зачем ты пришел сюда? – спросил его воин в хитоне.

– Просто хотел посмотреть, как добывают руду.

– Не ври, никому не интересно смотреть, как добывают руду.

– Ну, может, еще спуститься в шахты, если удастся.

– Мы же говорим – хотел украсть руду и выковать себе новый клинок! – оживились два других стражника.

– Да не нужна мне руда!

– Что тогда? Хотел помочь сбежать рабам? Среди них есть твои друзья? Ты знаешь, какое наказание тебя ждет за планирование диверсии?

Протоколы восприятия обострились, реагируя на обнаженное стражниками оружие.

– Эй, я не хочу драться, мне просто нужно попасть в шахты, чтобы выполнить задание, – попытался объяснить Джаво.

– Проваливай отсюда!

Холодная сталь уперлась молодому стражнику в грудь, заставляя попятиться.

– Либо сражайся, либо проваливай! – поторопили его воины.

– Да я бы с радостью, вот только… – Джаво понимал, что если сейчас затеет драку, то либо погибнет, либо попадет в темницу. – Я не ищу неприятностей, – сказал Джаво, надеясь, что стандартная фраза подействует лучше объяснений.

Имитации переглянулись и решили не продолжать ссору, позволив молодому стражнику уйти. «И как мне теперь попасть в шахты?» – думал Джаво, покидая рудники. Его встретили узкие коридоры, темницы, призрачные крики жертв в камерах пыток. Джаво не знал, какую пользу ему принесет встреча со стариком Латушем, но других идей у него не было. Старик втянул его в эту историю, так что и помогать ему, потому что именно так ведут себя имитации, чтобы увлечь пользователя игровым процессом. Хотя если Латуш не имитация, то можно не надеяться на помощь. Игровые системы сбалансированы, но не игроки. С игроками вечно все наперекосяк. «Впрочем, вряд ли старик Латуш – обычный игрок», – тяжело вздохнул Джаво, подходя к темнице, где содержался ставший другом странный персонаж.

– Ну что, решил свои проблемы? – проскрипел старик Латуш, стараясь держаться в тени темницы.

– Отчасти… – молодой стражник хмуро рассказал о визите к кузнецу Зотикосу и полученном задании от целительницы по имени Коллисто.

– Так твои проблемы почти закончились! – просиял Латуш.

– Если бы, – зубы молодого стражника скрипнули. – Я не смог попасть в шахты.

– Вот уж не думал, что это проблема.

– У меня нет средств на личном счете, чтобы дать взятку имитациям стражников!

– Так обмани их.

– Я воин, а не мудрец.

– Ты игрок, а не имитация, – старик Латуш понизил голос. – К тому же на рудниках много тайных троп и лазов, которые создали, согласно легенде, беглые рабы. Да и простые игроки за долгое существование игровой площадки уже не раз попадали за провинности на рудники и создали собственные секретные лазы. Ты слышал историю о группе игроков, сделавших себе состояние на торговле отборной рудой? Организатором был торговец оружия. Он приобрел кузницу, сеть магазинов, заслал

на рудники группу своих подельников, которые в тайне поставляли торговцу лучшую руду Новых Фив, пока отбывали наказание за долги.

– И ты знаешь, где находятся тайные тропы?

– Игроманы пользовались заброшенными тоннелями в южном секторе подземелий.

– Разве оттуда однажды не выбрались великаны, которых едва удалось победить? – спросил Джаво, получая интегрированную в игровую точку сборки информацию.

– О, не переживай. Великанов там давно нет, – сказал старик Латуш. – Может быть, остались их цепные псы, но если двигаться быстро и не создавать лишнего шума, то они не заметит такого кроху, как ты.

– Я не кроха! – обиделся Джаво.

– А я не старик, – дружелюбно улыбнулся Латуш, дождался, когда молодой стражник перестанет дуться, и завел разговор о запутанном маршруте сквозь тоннели южного сектора к королевским рудникам.

– Боюсь, я не смогу запомнить столько деталей, – признался Джаво, сокрушаясь, что разработчики «Фив» не создали возможность передачи информации на лету, а не посредством установки новых протоколов в игровую точку сборки.

– Мы можем поступить проще. Выпусти меня из темницы, и я покажу тебе дорогу, – предложил старик Латуш.

– Выпустить? – растерялся Джаво, совершенно забыв в последние дни, что Латуш – узник. – Я думал… темница не может сдержать тебя.

– Верно. Темница, в которой я нахожусь, создана не для меня, а для таких как ты. Сейчас, например, моя темница сдерживает тебя от того, чтобы попасть в шахты.

– Так ты хочешь, чтобы я помог тебе бежать?

– Я хочу, чтобы ты помог себе пробраться в шахты, а мой побег… Не волнуйся, меня держат в темнице не решетки, так что твоя помощь мне будет всего лишь условностью.

– Но ты сбежишь!

– Я помогу тебе и вернусь назад.

– Почему я должен тебе верить?

– А почему я должен помогать тебе?

Старик и молодой стражник смерили друг друга пытливыми взглядами.

– Ладно, что я должен делать? – сдался Джаво, изучая замок на кованой двери в темницу. – Где мне достать ключ?

– Думаю, он есть у палача.

– Ты хочешь, чтобы я сразился с палачом за твою свободу?

– Сомневаюсь, что тебе по силам одолеть палача, давай лучше ты просто выкрадешь у него ключ.

– А почему ты думаешь, что я не смогу его одолеть в честной схватке? – начал ежиться Джаво. – Он ведь всего лишь имитация. Уверен, пара хитрых приемов – и толстяк сдуется.

– А ты отправишься в темницу за нарушение правил.

– Тоже верно, – согласился молодой стражник.

Тишину подземелий, сдобренную звуком падающих капель воды, прорезал крик жертвы в камере пыток.

– Ага, понятно, где искать палача, – прошептал Джаво, надеясь, что кража ключа не отнимет много времени.

Он оставил темницу старика Латуша и прокрался к камере пыток. Возрастные ограничения скрывали от молодого стражника детали, но и того, что он видел, было достаточно, чтобы понять – скоро пытка подойдет к концу и палач отправится за новой жертвой.

Джаво спрятался в пустующей темнице напротив и начал ждать. Когда палач вышел из камеры пыток, помогая идти едва переставлявшей ноги имитации жертвы, молодой стражник покинул свое убежище. Едва он оказался в камере пыток, как восприятия обострились, вызывая благоговейный трепет перед изощренным арсеналом палача. Казалось, что все здесь таит зловещий налет страданий, даже угли в камине, напоминающие о запахе горелой плоти, даже струйки воды, катящиеся по каменным стенам, заставляющие вспоминать слезы на впалых щеках замученных жертв. Возрастные ограничения не помогали. Джаво хотелось остаться и сразиться с палачом, забрать его жизнь. И плевать, что это имитация, которую игровые адаптивные алгоритмы возродят после перезагрузки. Сейчас смерти требуют протоколы точки сборки, благодаря которым существует на площадке молодой стражник, способный обрушить праведный гнев на голову палача.

Джаво положил руку на эфес одного из кинжалов, заметил полку с ключами от темниц и замер, вспоминая о главной цели, которая привела его в камеру пыток. Медлить нельзя. Скоро палач вернется, и тогда выбора не останется – только схватка. Молодой стражник заставил себя не думать о жертвах, выбрал нужный ключ, расположенный на полке в соответствии с последовательностью темниц в коридоре, и покинул камеру пыток.

Палач вернулся с новой жертвой, прошел мимо притаившегося в пустующей темнице молодого стражника и закрылся в камере пыток. Искушение выбраться из убежища и воткнуть толстому палачу кинжал в спину было настолько

сильным, что у Джаво заскрипели зубы. Снова послышались крики жертвы. «Имитации. Это просто имитации», – сказал себе Джаво, спеша убраться подальше от камеры пыток.

– Чего так долго? – заворчал на него старик Латуш.

– Хотел убить палача, – признался молодой стражник, открывая тяжелую дверь.

– Почему не убил? Толстяк давно заслужил клинок в сердце.

– Толстяк – всего лишь имитация. Убью его после, – Джаво оглядывался, ожидая, что сейчас появится стража и побег сорвется. – Ты можешь двигаться быстрее?

– А то что? Пообещаешь убить меня, как палача?

– Ты не имитация.

Молодой стражник чувствовал, как усиливается волнение. Факелы, освещавшие длинный коридор, дрожали, словно собирались потухнуть. Впрочем, темнота была на руку, потому что если стража заметит беглецов, то вряд ли удастся выпутаться. «Ну вот, а я переживал, что здесь скучно», – безрадостно подумал Джаво, признавая, что мечтал о приключениях, а не проблемах и поиске способов их решения.

– Жалеешь, что связался со мной? – спросил старик Латуш, словно смог прочитать мысли.

– Нет, если смогу выпутаться из передряги, – сказал молодой стражник.

Они свернули в заброшенный тоннель южного сектора подземелий. Кованые двери в старые темницы были открыты, внутри колыхалась паутина, бегали мыши, потревоженные незваными гостями. Джаво снял со стены последний факел. Дальше господствовала тьма. Тоннели пересекались, спутывались между собой змеиным клубком. Информация, заложенная в игровую точку сборки, показывала Джаво легенды закрытого города, согласно которым великаны пришли в город, пробив тонкие стены южного сектора. История была продуманной до мелочей, сообщала даже имена строителей тоннелей и тех, кто предупреждал застройщиков о великанах, указывала на тонкие стены тоннелей, которые не смогут сдержать древнее зло.

Информационные протоколы, взаимодействуя непосредственно с ТС, обостряли восприятия, заставляя переживать ужас заключенных и стражников, ставших свидетелями вторжения великанов. Джаво видел выбитые двери в темницы, где слабый свет факела в его руке выхватывал из темноты белые кости погибших узников. Их предсмертные крики вгрызались в сознание, сводя с ума. Джаво услышал рев великанов, поднимавшихся тайными тоннелями своего мира,

и замер, понимая, что пыльный обвал впереди, куда вел его старик Латуш, был первой точкой проникновения великанов в Новые Фивы.

Рев великанов усилился, раздались сокрушительные удары. Древнее зло пробивалось в тоннели южного сектора. И ничто не могло противостоять этой мощи. Ненадежные стены сначала дали трещину, а затем рассыпались. В образовавшуюся брешь хлынули дети титанов. Стражники пытались противостоять им, но воины прошлого не замечали сопротивления. Они проникали в мир волнами. Первыми шли громадные, вырубленные из камня великаны в три человеческих роста. Они были расходным материалом – принимали на себя атаки защитников города, пробивали стены, жертвуя конечностями, которые крошились, сталкиваясь с каменными колоннами и неприступными стенами.

Во второй волне шли великаны, напоминавшие статуи из мрамора. Либо кристально белые, либо черные – они напоминали Джаво скульптуры грозных богов в местных храмах.

Замыкали вторжение предводители, олицетворявшие природные стихии. Одного из них окутывал огонь, способный расплавить все, что окажется в опасной близости. Второго – шквальный ветер, сметавший преграды, разрывая на части противников. Третий предводитель представлял воду, способную превратиться в цунами или обрушиться гигантскими волнами на неугодных. Последним шел великан, олицетворявший землю, и поступь его была настолько тяжелой, что каждый шаг вызывал землетрясение.

Активированные проникновением в запретные южные территории протоколы воспоминаний были настолько четкими, что Джаво забыл, кто он и почему оказался здесь на самом деле. На какое-то мгновение реальность перестала существовать. Он стал одним из стражников, пытающихся сдержать великанов, заранее зная тщетность своих попыток. Никто не устоит перед такой мощью. Никто.

– Эй! – старик Латуш тронул молодого стражника за руку, заставив вздрогнуть. – Очнись! Я знал одного игрока, у которого от подобных воспоминаний рассыпалась игровая точка сборки.

– Ого! – Джаво тряхнул головой, надеясь, что протоколы восприятия расценят правильно этот жест и помогут собраться, как это происходит в Размерности. – Первый раз вижу нечто подобное. Здесь что, не действуют возрастные ограничения?

– Полагаю, ты просто впервые попал в подобное место. Это что-то типа…

– Магии?

– Если тебе так хочется, то пусть будет магия.

Они подошли к пролому в стене, откуда, согласно игровой легенде, выбрались великаны. Джаво замер. Пролом напоминал беззубую пасть, пищевод которой зиял тьмой. Пусть этот рот не сможет его прожевать, зато проглотит и переварит, растворив в ферментах сумрака.

– Почему остановился? Испугался? – проскрипел старик, не скрывая, что дразнит молодого стражника, впрочем, Джаво пропустил это мимо ушей.

– Почему мой факел не может осветить то, что по ту сторону пролома? – спросил он, тщетно пытаясь разглядеть хоть что-то за вставшим стеной мраком.

– Потому что у этого места дурная слава. Адаптивные алгоритмы должны поддерживать легенды и мифы. Иначе игрокам будет неинтересно.

– Так ты думаешь, что это сделано только для того, чтобы напугать непрошеных гостей, а на самом деле ничего там нет?

– Давай войдем и узнаем.

Старик не стал дожидаться молодого стражника и первым шагнул в беззубую пасть пролома. Джаво видел, как исчез тщедушный образ старика за стеной мрака. Прислушался, ожидая, что сейчас раздастся истошный вопль или предсмертный хрип, но ничего подобного не случилось.

– Ты идешь или нет? – поторопил его старик Латуш.

Джаво заставил себя шагнуть вперед. Стена тьмы расступилась на мгновение, глотая очередного искателя приключений.

– Хотел убедиться, что за нами никто не следит, – сказал молодой стражник, стыдясь собственной трусости.

– О, не волнуйся. Имитации сюда не заходят, – улыбнулся старик.

– А как же игроки?

– Игроки обычно не решаются войти в пролом, как это было с тобой.

– Я же говорю, что…

– Конечно, конечно… – старик закивал и поплелся прочь.

– Куда ты? – крикнул ему Джаво. – Факел ведь у меня!

Латуш не ответил, вынудив молодого стражника засеменить следом.

Нависавшие по бокам стены были совершенно не похожи на стены искусственного тоннеля, проложенного в южном секторе. Здесь не было порядка, правильных углов, ровных стен. Каждый взгляд на грубые тоннели, проложенные великанами первой волны, обострял восприятия, заставляя вспоминать

жуткие детали прошлого. Джаво пытался заставить себя не думать об этом, но перед глазами настырно витали образы вырубленных из горных пород тел великанов-штурмовиков, крушащих камни ценой своих конечностей, чтобы идущие за ними братья смогли пробраться в город.

– Ну, чего притих? – спросил старик Латуш.

– Думаю, чем Новые Фивы не угодили великанам?

– Не великанам, а разработчикам. Великаны – это всего лишь легенда. Просто протоколы, заложенные в игровую точку сборки, работают так, что сознание перестает в подобные моменты отличать реальность от вымысла.

Пробитый в скалах тоннель изогнулся, выходя в высокую пещеру, люминесцирующую синим светом, исходившим от пульсирующих камней.

– Граница мира великанов и мира людей, – понял Джаво, получая интегрированную в ТС информацию.

– Не мира людей, а мира игроков, – поправил старик Латуш молодого друга. – Если не будешь видеть различия, то никогда не выберешься отсюда. Сюжетная линия великанов увлечет тебя, заставив взяться за другой квест.

– А здесь тоже есть тайны, которые нужно разгадать? – оживился Джаво.

– Тайны есть везде. Это ведь игра. Разработчики должны заинтересовывать игроков, иначе не будет спроса.

– Ну, меня они точно заинтересовали, – молодой стражник подошел к пульсирующим камням, пытаясь отыскать в интегрированных игровых воспоминаниях объяснения люминесценции. – Как думаешь, из этой пещеры можно попасть в страну великанов? – Джаво вскрикнул, получив от старика затрещину. – За что?

– Хватит трепаться! Хочешь, чтобы система дала тебе новый квест? Забыл, зачем мы здесь? Реши сначала одну проблему, затем берись за другую, – Латуша прервал далекий грозный рев.

– Это они? – сжался Джаво. – Это великаны?

– Не хочу выяснять, а ты? – старик огляделся, пытаясь выбрать из десятка выходивших из пещеры тоннелей тот, по которому можно пробраться в шахты. – Думаю, нам туда, – сказал он, указывая в сторону самого темного тоннеля.

– Но мне кажется, рев доносился именно оттуда!

– Не забывай, что это игра. Здесь все относительно.

Старик подтолкнул молодого стражника в спину, заставляя двигаться. Рев повторился. Джаво обернулся. Сейчас начинало казаться, что звук издают пульсирующие камни.

– Может быть, это охранная система великанов? –

предположил молодой стражник, обнажил кинжал и для верности проверил на прочность один из люминесцирующих камней, в результате чего удалось выбить сноп фиолетовых искр. – Так неинтересно! – надулся Джаво, притворно изображая скуку. – Вот если бы они начали пульсировать сильнее и попытались раздавить нас, а так… – он зевнул, услышал позади рев и резко обернулся, едва не упав, запутавшись в собственных ногах.

– Тоже мне храбрец! – хмыкнул старик Латуш.

– Эй! – обиделся молодой стражник.

Факел в его руке едва горел, и если бы не синяя люминесценция камней, то им пришлось бы идти на ощупь.

– Представляешь, что будет, если камни вдруг потухнут? – спросил Джаво. – Я, конечно, не боюсь темноты, но…

Он замолчал, потому что жуткий рев на этот раз прозвучал где-то впереди.

– Как это? Я думал, мы уходим из пещер великанов? – мальчик уставился на старика Латуша, требуя объяснений. – Куда мы забрались? Ты понимаешь, что я не могу умереть? А мы умрем, если встретимся с великанами.

– Насчет великанов можешь не переживать. Воришки, промышлявшие на рудниках, ходили здесь каждый день и ни разу не встретили великанов. Так что здесь нет ничего опасного, кроме странных люминесцирующих камней и цепных псов великанов, сбежавших от хозяев во время отступления – так гласит легенда, хотя ты должен это знать и без меня.

– Должен знать? – молодой стражник попытался отыскать среди игровых воспоминаний нужную информацию, но не смог.

– Должно быть, разработчики решили удалить эту часть легенды из общего доступа, – пожал плечами старик Латуш. – Или доступ открывается после того, как игрок столкнется с цепными псами лицом к лицу.

Они добрались до развилки, где, словно напоказ, на гигантском люминесцирующем камне лежали белые человеческие кости.

– Вот не понимаю я разработчиков! – всплеснул руками Джаво. – Кровь мне, значит, видеть нельзя, а кости – пожалуйста.

Его прервал раздавшийся совсем близко рев, сразу за которым послышались тяжелые шаги. Кто-то приближался к развилке, но понять, откуда именно ждать нападения, не представлялось возможным.

– Нужно разделиться. Это отвлечет псов! – сказал старик Латуш, нырнув в ближайший тоннель прежде, чем молодой стражник успел возразить.

Джаво замер, не зная, какой тоннель выбрать для бегства.

Рев раздавался, казалось, отовсюду. «А может, этот жуткий вой издают странные камни?» – успел подумать Джаво за мгновение до того, как к реву добавился крик старика Латуша. Молодой стражник охнул и побежал на помощь. Крик старика повторился, стал четким, а затем сорвался, превратившись в угасающий хрип.

– Не смей умирать! – закричал Джаво. – Мне не выбраться без тебя отсюда!

Он выбежал на очередную развилку. Возрастные ограничения скрыли большинство кровавых деталей, но молодому стражнику, чтобы испугаться, хватило и вида цепного пса великанов, который, заметив чужака, бросил разорванное на части тело старика и, обернувшись к новой жертве, издал очередной грозный рык. Ноги Джаво подогнулись помимо воли. Он ожидал увидеть трехголовую тварь, похожую на стражей Аида, а тут… на него смотрел очень высокий человек с кучерявой бородой и кожей, украшенной скарификацией и замысловатыми ожогами, складывающимися в рисунок грифона, причем детали в виде головы льва и тела орла угадывались достаточно хорошо.

Хлынувшая в сознание информация о цепных псах великанов, которыми становились смельчаки, рискнувшие пробраться в южный сектор, была настолько неожиданной, что Джаво забыл о том, как сам оказался здесь. Все, на что его хватило, так это бросить в одичавшего человека-великана затухающий факел. Дикарь отбил его, попав под ливень раскаленных углей, зарычал и попытался затушить начавшие дымиться длинные спутанные волосы и бороду. Джаво вскочил на ноги и бросился в атаку, ведомый, скорее, инстинктом потенциального игромана, чем здравым смыслом. Дикарь отвлекся, а второй такой возможности может и не быть.

Клинки сверкнули в синем свечении люминесцирующих камней, протыкая противнику грудь. От рева дикаря Джаво показалось, что он оглох, но сейчас это было наименьшей проблемой – главное нанести как можно больше урона громадине напротив. Молодой стражник успел ударить противника еще шесть раз, прежде чем тот отбросил его ударом руки к стене. Несмотря на внешний облик человека, силы его, пожалуй, хватило бы, чтобы справиться с дюжиной стражников.

– Но я ранил тебя! Ранил! – закричал Джаво, поднимаясь на ноги. – Ты не можешь быть неуязвимым. Никому не уцелеть после подобных ран!

Дикарь зарычал, сжал кулаки-молоты, сделал несколько неуверенных шагов к противнику, покачнулся и упал замертво на спину. Джаво не видел детали ран на теле дикаря, зато предсмертные конвульсии были доступны, несмотря

на возрастные ограничения. Затем тело дикаря затихло и превратилось в песок. Остались лишь несколько странных украшений, назначение которых Джаво не понял, но предпочел поднять, разобравшись после, и арбалет…

– Зачем мне арбалет? – растерялся Джаво, изучая трофейное оружие.

– Как только восстановишь личный счет, оплатишь обучение и сможешь пользоваться, – сказал старик Латуш, чудесным образом воскреснув из мертвых.

– Ты живой! – обрадовался молодой стражник. – Вот это трюк! – он вспомнил растерзанное тело старика. – Научишь меня такому?

– Боюсь, для обычного игрока подобная опция недоступна.

– А что нужно сделать, чтобы перестать быть обычным игроком?

– Для начала спуститься в шахты и вернуть возможность управлять личным счетом.

– Точно! – Джаво покрутил арбалет в руках и повесил на плечо, добавив к амуниции. – Но если в шахтах попадется что-то получше, то обязательно выброшу.

– Не попадется, – заверил старик Латуш.

Они миновали пару развилок и уперлись в обвал, над которым виднелся проход в заброшенные шахты рудников. Информация, заложенная в игровую точку сборки, показывала Джаво, что когда-то давно рудники были владениями великанов, которые, пробиваясь к поверхности, наткнулись на залежи руды и решили изменить направление. Позднее, начав добычу необходимой для создания оружия железной руды, люди натолкнулись на тоннели великанов, после чего правитель Эдип приказал засыпать северную часть рудников.

Информационный поток, ставший доступным в качестве воспоминаний, прервался на секунду, затем показал Джаво историю о торговцах ворованной рудой, рассказанную прежде стариком Латушем. О последнем, впрочем, не говорилось ни слова, хотя игровые протоколы и вселили в сознание понимание, что тайный лаз торговцев рудой – тайна, за которую система добавит призовые баллы, когда игрок попадет в КЛД.

– А там меньше места, чем я надеялся, – сказал Джаво, заглядывая в секретный лаз.

– И не забывай о змеях, – напутствовал старик Латуш, заставляя поежиться.

– И не напоминай, – молодой стражник отбросил пару больших камней, преграждавших вход в крошечный лаз. – Уверен, что я не заблужусь без тебя? – спросил он обернувшись.

– Если смог добраться сюда, то и дальше найдешься, – пожал худыми плечами старик и, пропуская прощания, засеменил прочь.

– Только не забудь вернуться в свою темницу, – сказал молодой стражник, хотя старик его уже не слышал. – Если выберусь отсюда, то расскажу тебе, как все было.

Он протиснулся в тайный лаз, сделал на четвереньках несколько шагов и полетел вниз в облаке поднятой небольшим обвалом пыли, оказавшись в старом штреке заброшенного рудника.

– Не так уж и тесно, – сказал Джаво, когда пыль улеглась.

Под ноги попалось старое кайло, звякнуло, отлетев в сторону, едва не разбив старый масляный фонарь.

– Ну вот, чуть без света не остался, – проворчал Джаво, поднимая фонарь.

Информация, интегрированная в точку сборки, показала, как рабы спускались в шахты, прокладывали новые штреки. Стоя на коленях, иногда полулежа, они кайлом отбивали куски породы, затем относили к основному стволу шахты, где другие рабы поднимали добычу на поверхность для последующей обработки: дробление, промывка, в результате которых отсеивалась пустая порода и обогащалась руда, подготавливаемая к выплавке. Работа в шахтах была изнурительной и опасной. Рабы обливались потом, задыхались. Частые обвалы заставляли быть все время настороже. Джаво и сейчас слышал характерные для штреков звуки, когда с низких потолков осыпается песок, предвещая скорый обвал, заставляя обостренное восприятие концентрироваться на опасности, игнорируя все остальное.

«Хорошо, еще высота штрека увеличена настолько, что можно передвигаться в полный рост», – думал Джаво, стараясь не обращать внимания на снующих под ногами крыс и крохотных мышей, которых хватали притаившиеся за камнями змеи. То и дело на глаза попадались уходившие в стороны ответвления, но все они были блокированы осыпавшимися камнями, поэтому какое-то время оставалось просто идти вперед, привыкая к атмосфере. Затем штрек уперся в шахту, предлагая молодому стражнику спуск, подъем и продолжение маршрута. Джаво замер, наблюдая за змеей, расположившейся на закрывавших половину шахты досках. Какое-то время змея не двигалась, затем зашипела и спрыгнула вниз.

– Будем считать это знаком, – безрадостно сказал Джаво и начал неловко спускаться по лестнице, путаясь в паутине.

Шахта сузилась, закончилась сколоченной из досок площадкой, в которой находилось отверстие, ведущее еще ниже. Пламя масляной лампы в руках Джаво задрожало. В темноте

штрека, примыкавшего к шахте, послышалось змеиное шипение.

– Хоть ниже спускаться не надо – и на том спасибо, – сказал Джаво, нагибаясь, чтобы войти в низкий невысокий штрек.

Паутин стало меньше, но количество змей увеличилось. Грызунов не хватало, и рептилии набрасывались друг на друга. Более крупные глотали тех, что поменьше, которые в свою очередь уже проглотили самых крошечных. Джаво видел несколько пар змей, которые жадно заглатывали хвосты друг друга, образуя кольцо.

В начале штрека рептилии были небольшими и не осмеливались нападать на молодого стражника, но чем дальше он забирался вглубь, тем змеи становились крупнее. Масляный фонарь в руке Джаво дрожал все сильнее, скрывая большую часть деталей. Молодой стражник взял в свободную руку кинжал, отбивая редкие нападения осмелевших рептилий.

«Надеюсь, что в конце штрека меня ждет Геката, а не какой-нибудь змеиный бог», – думал Джаво, отсекая голову очередной змее. Черная кровь брызнула на стены. Фонарь погас.

– Ну, здорово! – разозлился Джаво, метнув бесполезный масляный фонарь в сторону, откуда доносилось шипение.

Послышался звон. Шипение стихло. В наступившей тишине раздавалось лишь шуршание змеиной кожи о камни. Сотни рептилий потянулись к незваному гостю. Джаво замер, не зная, что делать дальше. Глаза медленно привыкали к темноте, в которой появился новый источник света. Змеи снова зашипели, заставляя молодого стражника ускорить шаг, приближаясь к далекому серебристому сиянию. Штрек расширялся, являя взору бескрайнюю пустошь, где вместо пола плыли облака, а вместо низких потолков сияли звезды. Что касается серебряного света, то большая его часть, если не считать звезды, исходила из центра разверзшейся пустоши, где находилась парящая во вселенской пустоте луна, состоящая из ядра белого света, в центре которого находились три связанные спинами женщины с одинаковыми лицами.

Открылся доступ еще к одной игровой легенде. Информационный поток хлынул в сознание, заставив Джаво пошатнуться. Древние боги, храбрые правители – все завертелось, собираясь в общую историю обычной девушки, ставшей богиней. Заложенная в точку сборки информация дополнилась внешними источниками. Джаво услышал крик чаек, увидел греческие корабли, застывшие на морской глади. Злой жрец по имени Калхант, отвергнутый дочерью царя, желая отомстить, убедил правителя, что боги требуют принести в жертву его дочь, для того чтобы предстоящий военный поход увенчался успехом. Но боги

сжалились над девушкой и приняли ее в свой чертог, превратив в Гекату – богиню лунного света и всего таинственного.

– Пришел, чтобы отомстить за меня? – спросила богиня, открывая гостю доступ к новому информационному потоку, показывающему, как по земле распространяется секта жреца Калханта. – Его служители есть и в Фивах, – сказала Геката. – Отыщи одну из подобных сект, уничтожь больше половины последователей, и я помогу тебе организовать собственную секту.

– Я воин, а не волшебник, – сказал молодой стражник.

– Так ты оказался здесь случайно?

– Не совсем. Так получилось, что мне нужна… – Джаво тяжело вздохнул, заставляя себя не считать богиню живым существом.

«Это просто имитация», – сказал он себе раз десять, прежде чем решился сообщить, что пришел сюда, надеясь получить способность укрощения змей.

– И это все? – разочарованно спросила богиня.

– Мне не нужно и это, просто только так я могу избавиться от… – он не договорил, потому что Геката сообщила, что готова даровать ему желанную способность, но хочет получить что-то взамен.

– Еще один квест? – безрадостно спросил молодой стражник, чувствуя, что помимо воли начинает увязать в магических заданиях города, где, по идее создателей, магии должно быть меньше всего.

– Ничего серьезного, – сказала богиня с проницательностью, несвойственной имитациям, хотя в последнее время адаптивные алгоритмы стали в разы умнее, чем в прошлых сезонах, особенно во взаимодействии с игроками. – Ты ведь воин – значит, обещания сражаться с представителями секты Калханта, если судьба позволит вашим дорогам пересечься, будет достаточно.

– И все? – удивился Джаво.

– Ты согласен?

– Конечно! Хорошая драка для стражника всегда… – он оборвался на полуслове, услышав жалобное блеяние.

– Это что за номер? – спросил молодой стражник, увидев вышедшего из обители богини козленка.

– Тебе нужно передать способность укрощения змей кому-то другому, верно?

– Да, но… – Джаво понял, что спорить бесполезно.

Козленок прошел мимо него и жалобно заблеял, увидев змей.

– Ну, здорово! – разозлился молодой стражник, решив, что придется тащить животное на руках, но вместо этого козленок, наделенный способностью укрощения змей, шагнул

в кишащий рептилиями штрек, заставляя холоднокровных наземных позвоночных шипеть, прячась за камнями. – А вот это мне нравится, – сказал Джаво, устремляясь за козленком, потерять которого в темноте было невозможно благодаря едва заметной люминесценции белой шерсти. – Могли бы научить тебя и по лестницам подниматься, – подметил Джаво, когда козленок, добравшись до шахты, остановился возле лестницы.

Взяв животное под мышку, молодой стражник начал карабкаться наверх. Змеи зашипели и попытались схватить беглеца, заставляя добрым словом вспомнить приобретение дорогой брони, доступной на начальном уровне развития персонажа. Люминесценция козленка усилилась, помогая продвигаться в следующем штреке, где змей стало в несколько раз больше, чем было до этого. «Без дурацкого козленка мне бы точно не выбраться», – думал Джаво, наблюдая, как змеи прячутся от заколдованного животного. Хотя некоторые из них все равно пытались достать игрока, появляясь в самых неподходящих местах, выбираясь из расселин в земле, свисая с потолка, заставляя молодого стражника держать клинки обнаженными. Первые убийства змей казались маленьким подвигом, но потом рука набилась и отрубать головы рептилий уже не представляло труда. Джаво сбился со счета расчлененных хладнокровных на втором десятке.

«Интересно, за змей вообще положены какие-нибудь бонусы или нет?» – думал он, выбираясь следом за козленком сквозь лаз контрабандистов в тоннели, проложенные великанами, показавшиеся после тесного штрека просто гигантскими. Козленок остановился и жалобно заблеял, словно испугавшись подобных размеров.

– Тише ты! – цыкнул на него Джаво. – Хочешь привлечь внимание цепных псов великанов? На этот раз у меня нет факела, чтобы одолеть этих монстров. Придется скормить им тебя.

Козленок хлопнул глазами и снова жалобно заблеял.

– Глупое животное! – вздохнул молодой стражник, пытаясь вспомнить дорогу, по которой пришел сюда со стариком Латушем. – Может, снова пойдешь первым? – предложил он козленку. – В шахтах у тебя неплохо получалось.

Козленок в ответ жалобно заблеял, но не двинулся с места.

– Кажется, разговаривать эта имитация не умеет, – безрадостно отметил Джаво, надеясь, что хоть следовать за ним козленок сможет. – Не вздумай отстать и потеряться! – машинально предупредил мальчик, хотя и отдавал себе отчет, что животное не поймет его.

Из оставшегося за спиной лаза в шахты выбралась небольшая

черная змея, добралась до тоннеля, где пульсировали люминесцирующие синим камни, зашипела, вспыхнула и превратилась в прах.

– Будешь совать свой нос куда не следует – сгоришь так же, – предупредил козленка молодой стражник, пытаясь развлечь себя.

Сделав несколько шагов, он остановился, услышав блеяние, затем цокот копыт, эхом отразившийся от стен тоннеля. Обостренное восприятие нарисовало жуткие картины предстоящего сражения с группой цепных псов.

– Ты можешь не стучать так громко копытами! – зашипел Джаво на козленка, борясь с искушением взять животное на руки. Хотя, судя по тому, как громко блеял козленок, когда они поднимались по лестнице в шахтах, проку от этого здесь будет немного, если не станет даже хуже – козленок обязательно привлечет своим голосом внимание цепных псов, да и с лишним весом на руках не удастся двигаться быстро, так что…

«Интересно, а можно привести сюда игрока-волшебника и заколдовать цепного пса, подчинив его волю?» – пытаясь отвлечься, подумал Джаво, впервые начиная не без интереса посматривать в сторону магии на игровой площадке.

Минуя развилку, где вначале игрового дня убил дикаря, он представил, что будет, если выставить цепного пса против лучшего воина королевской стражи. «Какой уровень развития силы и ловкости будет у лучшего стражника? – думал Джаво. – А какая разница! Вряд ли ему удастся одолеть цепного пса. К тому же, владея магией, можно будет наложить на дикаря заклинание исцеления или поглощения жизни противника, как это делают на игровой площадке Аида проповедники боли из армии Оместеса».

Продолжая размышлять о плюсах игры за персонажа, связанного с магией, Джаво не заметил, как выбрался из люминесцирующих тоннелей великанов в заброшенные тоннели южного сектора королевских темниц. На выходе из подземелий стражники, три четверти которых были имитациями, заметили собрата с козленком и подняли на смех. Джаво притворился, что ничего не заметил. Первая половина игрового дня приближалась к экватору, а ему нужно было успеть посетить целительницу Коллисто, получить у нее образец яда, способного подменить протоколы связи с личным счетом, и встретиться с кузнецом Зотикосом, обещавшим при наличии образца яда блокировать зараженные протоколы молодого стражника.

Боясь, что, оказавшись в шумной городской толпе, козленок отстанет и потеряется, Джаво подхватил его на руки и,

не обращая внимания на жалобное блеяние, побежал к Онкейским воротам.

– Козленок? – рассмеялась Коллисто, увидев сосуд, в котором находилась затребованная ей в обмен за яд способность укрощения змей. – Никогда бы не подумала, что у Гекаты есть чувство юмора.

– Слышала бы ты, как смеялись надо мной другие стражники, когда увидели козленка.

– Представляю!

Они завершили сделку и попрощались, не сомневаясь, что когда закончится игровой день и они окажутся в комнате личных достижений, то система добавит их в круг друзей. Воин и волшебница – кто бы мог подумать пару сезонов назад, что подобный союз возможен в закрытом городе!

Теперь оставалось добраться без приключений к Кренейским воротам и передать полученный от Коллисто яд кузнецу.

– Не думал, что ты справишься, – признался Зотикос, когда Джаво вошел в его кузню.

– Чтобы получить яд, мне пришлось побывать в тоннелях великанов, спуститься в шахты королевских рудников, встретиться с богиней Гекатой и получить у нее способность укрощения змей.

– Зачем стражнику магические способности? – растерялся кузнец, невольно косясь в сторону тяжелого молота, словно ожидая подвоха или нападения.

– Такой была цена целительницы, к которой ты меня отправил за ядом, – поспешил успокоить его молодой стражник. – За эту способность мне пришлось пообещать богине, что если я встречу членов секты Калханта, то уничтожу их.

– Секты Калханта – серьезные группы.

– Я не обязательно должен начинать на них охоту прямо сейчас. Договор был о случайных встречах.

– Тогда узнай точные координаты сект и держись от них подальше.

– Именно так я и поступлю, – пообещал Джаво, наблюдая за непонятными манипуляциями, которые кузнец совершал с капсулой яда, созданного Коллисто.

В какой-то момент молодому стражнику начало казаться, что в конце приготовлений Зотикос положит чашу с ядом и добавленными в него травами на наковальню и прихлопнет тяжелым молотом. Но вместо этого кузнец отнес чашу с приготовленным раствором к пышущему жаром горну, зажал в щипцах и поставил на угли.

– Чтобы разобрать яд на составляющие, достаточно простой

процедуры, предусмотренной игровыми схемами, – пояснил кузнец. – Никаких дополнительных протоколов. Все законно.

Раствор в чаше зашипел, из горна повалил густой ядовитый дым.

– Чувствую каждый компонент, который использовала Коллисто для изготовления яда, – сказал Зотикос, жадно втягивая носом воздух. – Тонкая работа! Очень тонкая!

Он выудил из горна чашу, на дне которой осталось несколько светящихся элементов.

– Теперь дело за малым, – заверил он молодого стражника, поставил чашу на стол и начал готовить раствор. – Подменять протоколы точки сборки крайне сложно, но вот обратить процесс, зная ингредиенты… – он протянул гостю чашу с новым зельем. – Выпей. Это поможет нейтрализовать поддельные протоколы твоей точки сборки.

– А мой игровой образ не развалится на части после этого?

– Маловероятно.

Джаво поднес чашу ко рту, чувствуя, как обострились восприятия, предупреждая о потенциальной опасности.

– Ты точно ничего не напутал с ингредиентами?

– Пей давай! – улыбнулся кузнец.

Джаво выдохнул, проглотил содержимое чаши и зажмурился, чувствуя, как внутри начинает разгораться огонь, который еще мгновение назад полыхал в горне. Легкие превратились в меха – каждый новый вдох добавлял жара.

– Это сейчас пройдет, – услышал молодой стражник далекий голос кузнеца.

– Мне нечем дышать!

– Успокойся и потерпи пару секунд.

– Я не могу! Не могу! Не… – Джаво зашелся кашлем, упал на колени, отхаркивая на пол что-то черное, недоступное для глаз игрока с возрастными ограничениями его уровня.

Черная слизь растекалась по полу, просачивалась между досок. Но слизи становилось меньше. Джаво видел, как с последними черными ошметками из его рта исторглось нечто яркое, слепящее глаза белым светом. Несколько секунд крошечная сияющая жемчужина парила в воздухе, затем упала в слизь, заставив последнюю вспыхнуть.

– Ух ты! – Джаво едва успел уклониться от языков пламени, облизавших его лицо. – Хотел поджарить меня? – спросил он кузнеца, потирая обожженные щеки.

– Извини, я не знал, что так получится.

– Хорошо, что я развиваю реакцию у своего персонажа, а не то… – Джаво замолчал, увидев, что огонь погас. Осталась лишь

исторгнутая из его легких жемчужина, слепящие лучи которой быстро угасали. – Это что такое? – растерялся молодой стражник.

– Полагаю, это нейтрализованная часть зараженных протоколов твоей точки сборки.

– Я думал, черная слизь была зараженными протоколами.

– Черная слизь – это реакция персонажа на излечение смертельной болезни.

– Так я был смертельно болен?

– Для системы – да. Так работали зараженные протоколы, активируя проверку игровой точки сборки, получая в этот момент доступ к управлению твоим личным счетом. Не думаю, что подобный взлом просуществует в системе долго. Скорее всего, до первого игрока, которому хватит ума поднять из-за случившегося серьезный кипеж. Затем брешь в защитных системах устранят, а такие как Коллисто придумают новый способ испортить игрокам жизнь.

– Понятно, – Джаво продолжал смотреть на сияющую жемчужину. – А с этим что делать?

– Это часть твоей игровой точки сборки. Как легкие или сердце человека в реальной жизни. Не думаю, что твой персонаж переживет перезагрузку второй половины игрового дня без этой штуки. Не очень, конечно, хорошо оставлять протоколы с открытым исходным кодом, но если ты не будешь кричать об этом на каждом углу, то вряд ли кто-то догадается провести повторный взлом твоего личного счета, используя именно эти протоколы. Заметить их сможет только опытный кузнец. К тому же, кто знает, может быть, ты когда-нибудь решишь использовать эту особенность в своих целях.

– Чтобы воровать единицы Влияния у самого себя? – пошутил Джаво.

– Не только, – улыбнулся кузнец. – Считай это оболочкой для предстоящей разработки. Большинство игровых точек сборки отторгают подобные дополнения, а твоя, мы уже знаем, замечательно взаимодействует с этими протоколами. Считай это либо случайностью, либо заслугой разработчика. Обычно на успех влияют два этих фактора поровну.

– Так это значит, что я могу стать сильнее?

– Нет.

– Смогу лучше пользоваться оружием?

– Нет.

– Повысить ловкость и быстроту реакции?

– Эта процедура не работает со стандартными, контролируемыми системой навыками. Можно, конечно, извлечь модифицированные протоколы, сделав из них нужный артефакт,

но в этом случае…

– Мой персонаж погибнет во время плановой перезагрузки?

– Да.

– Тогда это не годится.

– Ты можешь получить способность, которой нет ни у кого другого. Например, можно проходить сквозь стены, нарушая установленные разработчиками границы, или нарушать прописанные в ТС алгоритмы работы земного притяжения. Разве ты никогда не хотел научиться летать?

– Если бы я хотел летать, то выбрал бы себе в качестве персонажа представителя фемитов. У них есть крылья, и они патрулируют земли Аида, стараясь собрать как можно больше информации, соперничая с вечными врагами – гигантскими ящерицами зоргулами…

– Ты был в КвазаРазмерности фанатом «Фив»? – спросил кузнец, обрывая мальчика на полуслове.

– Все в моей компании были фанатами игр. Обычно это был «Голод», но некоторые, желая выделиться, хвастались, что собираются приобрести ключ игрока проекта «Фивы».

– Так ты, значит, хотел выделиться и купил ключ королевского стражника вместо возможности сыграть в «Голоде» за силовиков или клан якудзы?

– Нет. У меня обнаружили склонность к нейропатии, а потом я встретился с другими нейропатами и отец сказал, что будет лучше, если я оставлю Размерность на время, пока во всем не разберется. К тому же способности нейропата активируются в основном нейронными сетями, выжигая остальные чувства, так что спрятаться в Подпространстве показалось тогда хорошей идеей, – Джаво поджал губы, понимая, что не планировал рассказывать о своих бедах кузнецу. – Только не распространяйся об этом, ладно? – спешно попросил он.

– Так говоришь, словно за тобой числится не только склонность к нейропатии, но и попытка убийства хранителя, – снисходительно улыбнулся Зотикос, увидел, как вздрогнул молодой стражник, и растерянно тряхнул головой. – Да брось! Не верю. Ты слишком молод, чтобы причинить вред хранителю.

– Я стал передатчиком мыслей между хранителем и работником незаконного центра Энрофы, в результате чего завязалась потасовка и погибли два человека.

– Так ты находился под арестом?

– Нет, мне помог скрыться другой нейропат, который рассказал, что я принадлежу ко второй волне нейропатов, и… – мальчик прикусил язык, заставляя себя молчать. – Я вообще не должен тебе рассказывать об этом, – чтобы скрыть неловкость,

он наклонился и поднял жемчужину, которая растворилась, едва оказалась на его ладони. – Ой! И что это значит?

– А ты хотел добавить набор протоколов для взлома системных кодов к общему инвентарю? – снисходительно улыбнулся Зотикос, заново прокручивая в голове услышанную историю мальчишки.

– И что мне теперь делать с этими протоколами? – спросил Джаво, по-детски быстро забыв о недавнем разговоре.

– Ничего не делай. Забудь, пока не понадобится сделать что-то из ряда вон выходящее. Тогда придешь ко мне или к другому кузнецу, и мы извлечем набор протоколов для последующего перепрограммирования.

– Нужно будет рассказать об этом старику Латушу, – оживился молодой стражник. – Думаю, он сможет придумать достойное использование набору протоколов.

Попрощавшись с кузнецом, Джаво побежал во дворец, чтобы успеть попасть в свою комнату до того, как начнется вторая половина игрового дня. По дороге он не без удовольствия отметил, что на личный счет начали поступать единицы Влияния. Затем увидел, что сумма уменьшается, и решил было, что кузнец исправил ошибку не полностью, но, проверив списания, понял, что проблема в небольших штрафах, которые он успел нахватать за последние дни.

Оказавшись в комнате личных достижений, Джаво не без удовольствия отметил, что кроме дружбы с Коллисто среди его достижений появилось упоминание о рейде в святилище Гекаты и дружба с богиней, позволявшая открыть новую способность, связанную с магией. Детали способности не уточнялись, обещая стать доступными игроку при начале прохождения необходимых для развития квестов, но Джаво был заинтересован, воображая, что сможет однажды вернуться в тоннели великанов и подчинить волю цепного пса, сделав его своим слугой.

Если бы спустя несколько игровых дней ему не встретилась Саломея, рассказавшая историю о том, что у нее есть дочь-нейропат и что она играет, потому что влипла в историю, и теперь надеется заработать в «Фивах», разгадав пару серьезных квестов, то Джаво непременно начал бы развивать свою новую способность к магии, а так… Так история Саломеи увлекла его, заставив поместить на второй план собственные проблемы. Даже после того, как игровой процесс завел Джаво и Саломею к храму забытого Иакха, где находился культ тушителей свечей, и молодой стражник вылетел из игры, мысли о том, чтобы вернуться в Размерность, не было. Одно дело, когда ты взаимодействуешь с имитациями, и совсем другое, когда твоим

другом становится настоящий игрок, у которого к тому же проблем не меньше, чем у тебя.

Глава четвертая

Игровая площадка «Фивы». Закрытый город. Недалеко от Пройтидских ворот.

Знаменитый театр Торсия был закрыт, так как труппа давала выступление в королевском дворце. На площади, находившейся недалеко от театра, люди судачили, что театр не вернется. Вернее, не люди, а имитации. В шумных толпах Джаво разглядел лишь нескольких настоящих игроков, да и те выглядели так, что расспрашивать их о судьбе Саломеи, получившей в храме тушителей свечей новое задание, не имело смысла. Пройтидские ворота, согласно игровой легенде, вели к городу Халкида, откуда прибывали нескончаемые караваны купцов, заполнявшие торговые площади. Между двумя городами находились крестьянские угодья. Джаво знал, что некоторые люди приобретают ключи хлебопашцев, но никогда не мог понять подобный выбор. Повстречавшиеся ему игроки принадлежали к последним. Конечно, они не знали город. И уж конечно, ничего не знали о театре Торсия и девушке по имени Саломея, ставшей фаворитом драматурга в последнее время.

Больше часа Джаво безрезультатно слонялся возле театра, пытаясь вспомнить все, что случилось в храме забытого бога до того, как игровой процесс разделил его и Саломею. Перед тем как встретиться с молодым стражником, она каким-то непостижимым для Джаво образом разгадала загадку королевского дворца и выбралась из закрытого города в безбрежный, охваченный войной мир Аида, встретив там полубогиню Гею, которая дала задание найти Афну для того, чтобы не то покончить с войной, начав новый игровой виток, не то развязать новый глобальный конфликт, – Джаво не запомнил точно, но детский азарт и жажда приключений, заставляли его склоняться к последнему.

Вначале знакомства с Саломеей, узнав о том, что она побывала во дворце Сфинкс, расположенном на игровой площадке Аида, он думал только о том, как выудить из нее тайну перехода на другую площадку, сказав прощай скучной игровой рутине дворцового стражника. Ведь если не считать неприятностей с зараженными протоколами точки сборки, опустошавшими его счет на протяжении нескольких игровых дней, то с ним вообще ничего не происходило во дворце. В какой-то момент Джаво даже начал думать, что отец сжалился над ним и сделал щедрое пожертвование в фонд «Фив», чтобы игровое божество Ндора, способное, согласно легенде, исполнять

желания, а в действительности просто часть адаптивных алгоритмов игрового процесса, присмотрел за молодым стражником, позволив ему немного повеселиться.

К тому же отец постоянно опекал его, так что не исключал Джаво и тот факт, что Саломея могла быть послана, чтобы присматривать за ним, – игровая нянька. Молодой стражник приглядывался к ней в начале знакомства, пытаясь разглядеть скрытые сверхспособности, благодаря которым она планирует оградить его от опасности. Но кроме способностей танцовщицы и актерской привлекательности, направленной на игроков постарше, ничего интересного заметить не смог. К тому же сильно смущала рассказанная Саломеей история о дочери-нейропате, оставшейся в Размерности, над которой пытается получить право опеки отец-хранитель, чтобы раскрыть способности девочки ценой обычных чувств, выжигаемых нейропатией. Вряд ли отец послал бы игрока с таким багажом присматривать за единственным сыном. Да и в скором времени после знакомства с Саломеей игровой процесс оживился, перестав сваливаться на беготню по поручениям, как это было прежде. Плюс на горизонте замаячила реальная возможность покинуть внутренний город, оказавшись в сумасшедшей атмосфере Аида.

Джаво понимал, что его персонаж недолго протянет, покинув Новые Фивы, но игра стоила свеч! В те часы волнение заставило Джаво забыть о проблемах и воодушевленно представлять, как, вернувшись в Размерность, он рассказывает о своих приключениях на игровой площадке Аида. Да и Саломея почти сразу превратилась в друга. Если бы еще отбросить ее попытки занять позицию взрослого! Хотя и так, вылетев из игры, Джаво практически не раздумывал, возвращаться ему на площадку или нет.

Теперь оставалось дело за малым – найти Саломею и продолжить совместное выполнение квестов, втайне надеясь, что когда-нибудь удастся не только помочь женщине, попавшей в беду, но и удовлетворить свое любопытство, выбравшись за пределы Новых Фив.

Добравшись до Пройтидских ворот, Джаво долго вглядывался в пыльную дорогу, уходившую за горизонт, направляясь к не существующему в действительности городу Халкида, откуда приходили купцы-имитации. Он знал, что Саломея ищет имитацию по имени Афна – таким было задание Геи из Аида, а затем и жриц культа тушителей свечей, которые искали сердце своего бога, спрятанное от недоброжелателей в теле Афны. Полагаясь на свой опыт изучения игровых площадок, Джаво мог с уверенностью заявить, что подобных совпадений практически

не бывает.

«Скорее всего, интерес игроков к закрытому городу резко падает в последнее время, потому адаптивные алгоритмы пытаются оживить площадку, упрощая и суммируя квесты для большей динамики», – думал молодой стражник, представляя, как в Размерности историю Саломеи транслируют по отдельному нейронному каналу игровой площадки «Фивы». «А ведь тогда там покажут и меня!» – понял он и взволнованно попытался представить, как эти трансляции увидят его друзья. «А если они пропустили, как мы искали храм Иакха?» – запаниковал Джаво, решив, что просто обязан найти Саломею и вернуться к выполнению полученных заданий. К тому же теперь появляется конфликт интересов – Афну ищут не только последовательницы культа тушителей свечей, но и богиня из Аида. «А если заставить две эти силы сражаться друг с другом?» – мелькнула в детской голове безумная мысль.

Сгорая от нетерпения, он крутанулся на месте и побежал обратно к театру Торсия. «Не может быть, чтобы адаптивные алгоритмы не оставили подсказку, как вернуться в прерванный процесс!» – думал Джаво, не переставая следить за прохожими. Но первая половина игрового дня перешагнула экватор, а молодой стражник так и не добился успеха в поисках. Наоборот – дважды едва не угодил в переделку с настоящими игроками, персонажи которых были прокачаны настолько хорошо, что он бы точно снова вылетел из игры.

Они назвались представителями клана воров и ошибочно приняли Джаво за королевского шпиона, выбравшего себе задание следить за ними, предотвращая кражи и нападения на жителей Новых Фив. Схватка продлилась пару минут, после чего на помощь молодому стражнику подоспел королевский патруль, состоявший из имитаций. К тому моменту Джаво был ранен и истекал кровью. Пропусти он еще один удар, и снова бы пришлось возрождаться во дворце. Но воры ретировались, не рискнув вступить в открытую конфронтацию с патрулем, да и уровень силы и боевых навыков имитаций стражников был настолько велик, что вряд ли ворам удалось бы выйти живыми из схватки.

– Мы еще не закончили, – пообещал предводитель воров перед тем, как уйти.

Джаво предпочел не отвечать. День назад обязательно ответил бы, но сейчас перспектива выбраться за пределы закрытого города казалась куда привлекательнее, чем драка с шайкой воров. «Вот только как найти Саломею?» – ломал голову молодой стражник, слоняясь возле театра Торсия, пока не увидел

крошечный магический салон, скромно предлагавший приворотные зелья и наборы простейших заклинаний. Его хозяйкой была девушка – по крайней мере внешне она выглядела молодой. Возрастные ограничения игнорировали ее откровенно сексуальный наряд, позволяя молодому стражнику видеть едва прикрытые крошечными лоскутами ткани участки тела, но Джаво, впрочем, не особенно придавал этому значение.

– Мне нужно, чтобы ты сотворила заклинание поиска. Сможешь? – спросил он девушку, безошибочно определив неопытного любителя. После встречи с Коллисто и визита к богине на дне королевских рудников дилетанты не просто бросались в глаза, а начинали вызывать неприязнь. – Если ты не умеешь создавать заклинание поиска, то так и скажи, я поищу кого-то более… опытного, – сказал Джаво.

– Какое ты имеешь право разговаривать со мной таким тоном? – возмутилась колдунья-недоучка.

– Я встречался с целительницей, способной создавать яды на уровне протоколов игровой точки сборки, спускался под землю тоннелями великанов, чтобы получить от богини Гекаты способность укрощать змей, и был в храме забытого бога Иакха, где сейчас существует культ тушителей свечей. А что сделала ты, чтобы заслужить уважение?

Открыв рот, полуобнаженная девушка молчала, меряя молодого стражника растерянным взглядом.

– Впечатлена? – горделиво спросил Джаво.

– Немного, но… объясни, зачем воину делать все то, о чем ты только что рассказал? Разве ключ подобных персонажей выбирают не ради того, чтобы тупо побегать и подраться, оградив себя от сложных квестов и тонких прокачек магических навыков?

– Да что ты понимаешь?! – скривился молодой стражник.

– Я понимаю, что сейчас ты обратился ко мне за помощью – не я к тебе.

– Только не пытайся повесить на меня еще одно задание!

– Никаких заданий – если, конечно, у тебя есть средства на личном счете.

– О, с этим уже никаких проблем.

– Уже? – девушка прищурилась. – Ты разгадал какой-то серьезный квест или обокрал кого-то?

– Не твое дело. Скажи лучше, можешь ты или нет сотворить заклинание поиска?

– Искать нужно человека или имитацию?

– Конечно, человека.

– Тогда ничем не могу помочь. Адаптивные алгоритмы не любят подобных вмешательств, и для поиска реальных игроков

требуется очень большой уровень магических навыков.

– Тогда не подскажешь, кто сможет мне помочь в районе Пройтидских ворот?

– Не знаю никого с таким высоким уровнем мастерства.

– Беда.

– Можно попробовать привязать игрока к имитации, которая находится рядом с ним, если, конечно, таковая имеется.

– Нет, Саломея одиночка, – тяжело вздохнул Джаво, но тут же оживился, вспомнив, что главной целью танцовщицы были поиски Афны. Так что если нет возможности отыскать Саломею, то можно попытаться отыскать персонажа, которого она тоже ищет. «Может, Афна станет той самой точкой, в которой мы снова встретимся?» – подумал с надеждой Джаво и начал объяснять колдунье, кто такая Афна и где она обычно обитает.

– Это лишнее, – взмахнула рукой полуобнаженная девушка. – Хватит и того, что это имитация и ты знаешь, где ее искать. Остальное система возьмет из твоих воспоминаний и собственных информационных баз.

– Отлично!

– Это же магия, – улыбнулась колдунья и начала суетливо готовить зелье, смешивая требуемые ингредиенты для доступа к базе данных имитаций и последующего поиска в системе координат закрытого города. – Необходимые компоненты стоят недешево, – предупредила молодая колдунья.

– Я же сказал, что это не проблема, – Джаво нетерпеливо смотрел, как девушка смешивает травы, добавляет порошки, масла. Содержимое чаши начало дымиться, затем вспыхнуло желтым пламенем.

В заполнившем помещение сизом дыму появились неясные очертания небольшой площади, расположенной недалеко от Пройтидских ворот, затем толпы людей, крошечных таверн, торговых лавок. Лица людей стали четкими на мгновение, затем скрылись за масками тумана, оставив нетронутым лишь лицо невысокой темноволосой женщины в кожаном одеянии.

– Вот она! – догадался Джаво. – Это Афна!

Он покинул магический салон и бросился со всех ног на площадь, где находилась Афна, нахватав по дороге кучу штрафов за столкновения с имитациями, проявление неуважения к частным постройкам, пару дворов которых он пересек, чтобы срезать путь, а также перевернутую тележку с глиняными кувшинами.

«Где же она? – завертел головой Джаво, оказавшись на площади. – Неужели я упустил ее?» Толпа торговцев, споря о ценах на пшеницу и ячмень, прошла мимо.

– Пошли прочь! – зашипел на них Джаво, разглядев за группой торговцев Афну. – Эй! – заорал он, пытаясь привлечь ее внимание. – Подожди! – имя имитации, задействованной сразу в двух квестах, было готово сорваться с его губ, когда кто-то схватил его за руку, заставив замолчать.

– Какого… – Джаво обернулся, собираясь всыпать наглецу, увидел Саломею и растерянно раскрыл рот. – А я уже с ног сбился, пытаясь отыскать тебя!

– Зачем ты ищешь меня? Заключил договор с последовательницами культа тушителей свечей? – прищурилась Саломея.

– Что? – растерялся Джаво.

– Иначе зачем ты искал Афну?

– Я не искал Афну. Я хотел найти тебя, но заклинание поиска можно применить только для поиска имитация, вот я и подумал, что Афна может стать точкой, где встретимся.

– А зачем ты искал меня?

– Мы ведь взялись за квест, забыла?

– Нет, не мы. Квест был у меня, а ты просто хотел мне помочь, познакомил со стариком Латушем и завел в ловушку, где мы едва не вылетели из игры.

– Я вылетел… Сгорел… – Джаво нахмурился. – Думал, что тебе нужна помощь, пытался пробиться сквозь огонь к алтарю забытого бога, но тебя там уже не было.

– Последовательницы культа перенесли меня к театру Торсия, чтобы я нашла Афну.

– А говоришь, что я завел тебя в ловушку. Разве без меня ты бы нашла Афну?

– Но я должна была доставить Афну к богине из Аида, а теперь этого же от меня требуют служители культа тушителей свечей! – Саломея указала взглядом на жриц в капюшонах, тщетно пытавшихся слиться с толпой купцов из Халкиды.

– Лучше бы они притворялись паломниками. Было бы правдоподобней, – сказал Джаво.

– Так ты хочешь сказать, что не с ними? – недоверчиво прищурилась Саломея.

– Нет, конечно!

– Они обещают бессмертие тому, кто приведет им Афну, в животе которой находится сердце их бога.

– И зачем мне бессмертие? В средствах я не стеснен, так что продавать эту способность я не буду. Вылететь из игры я тоже не боюсь – отец заплатит за все что угодно. Конечно, у бессмертия могут быть скрытые бонусы, но… С тобой я могу попасть в Аид, а это приключение стоит любого бессмертия!

– Звучит убедительно, – сдалась Саломея, снова покосившись на жриц из клана тушителей свечей.

– Они пытались причинить тебе вред? – прищурился Джаво, надеясь, что сможет взять реванш за поражение в храме Иакха. – Если хочешь, я могу сразиться с ними.

– Не думаю, что они опасны. По крайней мере, до тех пор, пока не догадаются, что я не собираюсь приводить к ним Афну. Сам понимаешь, с моими проблемами бессмертие персонажа – это не тот приз, который я хочу получить в игре.

– Понимаю и готов помочь, – Джаво снова покосился на жриц храма тушителей свечей, обещая себе, что сразится с ними позднее.

– Думаю, жрицы сильнее, чем кажутся, – предупредила Саломея. – Они имитации волшебниц, не забывай.

– Как тут забудешь! Они ведь сожгли меня!

– Не тебя, а твоего персонажа. К тому же ты ведь сам говорил, что тебе надоело играть за обыкновенного стражника.

– Но это было до того, как я познакомился с тобой и получил возможность попасть в Аид! Думаешь, отец позволит мне приобрести ключи игрока той площадки?

Продолжая пререкаться, они продирались сквозь толпы имитаций, пытаясь не потерять Афну из виду. Жрицы в монашеских рясах шли следом. Полные и жутко сутулые, почти сгорбленные, они, казалось, парили над землей, едва переставляя короткие ноги. И чем быстрее двигались Джаво и Саломея, тем ближе к ним подбирались жрицы культа тушителей свечей.

– Может быть, заманить их в безлюдный переулок и… – предложил молодой стражник, положив руку на эфес кинжала.

– А если они окажутся сильнее? – Саломея не смотрела на Джаво, пытаясь держать в поле зрения Афну. – К тому же неизвестно, что произойдет, когда мы официально встретимся с Афной.

– Думаешь, система активирует новый квест?

– Мне кажется, адаптивные алгоритмы специально устроили так, чтобы появился конфликт интересов: сначала я должна была доставить Афну богине из Аида, а теперь на имитацию нимфы претендуют и последователи культа тушителей свечей, заявляя, что в животе Афны хранится сердце их бога.

– Но мы ведь нацелены на Аид? – насторожился Джаво. – Какой прок возвращаться в храм тушителей свечей? На этом ведь особенно не заработаешь, верно? А тебе нужно именно это, так что…

– Успокойся, – снисходительно улыбнулась Саломея. – Я понимаю, что ты жаждешь приключений, получить которые

можно только в Аиде, поэтому перестань юлить и скажи напрямую, что готов помогать мне только в том случае, если мы попадем в Аид.

– Не только, – обиделся Джаво. – Ты мой друг, и я бы помог тебе в любом случае, но если можно будет попасть в Аид… – он замолчал, увидев улыбку на губах Саломеи. – Что теперь не так?

Она качнула головой, увидела, что Афна свернула в безлюдную подворотню, и ускорила шаг. Группа имитаций преградила им путь, усложняя задачу преследования. Саломея увязла в карнавальной процессии, но руки молодого стражника оказались сильнее приставучих имитаций в праздничных масках местных богов и героев.

– Почему вы преследуете меня? – спросила Афна, когда Джаво и Саломея наконец достигли подворотни.

Имитация стояла, обнажив стилет, направляя острие в грудь облаченного в доспехи молодого стражника. Схемы восприятия не предвещали опасности, позволяя спокойно оценивать ситуацию.

– Что вам нужно? – потеряла терпение Афна, делая ложный выпад и тут же целясь стилетом в щель между защитных пластин, чтобы поразить сердце.

Молодой стражник увернулся от смертельного выпада, вывернул имитации руку и отнял кинжал. Афна разразилась проклятиями, затем неожиданно стихла, оставив попытки освободиться.

– Думаешь, квест уже начался? – спросил Джаво, пытаясь отыскать взглядом служителей культа тушителей свечей, которые неожиданно слились с толпой, перестав мозолить глаза своим присутствием.

– Может, отпустишь меня? – подала голос Афна. – Обещаю, что не убегу.

Джаво отпустил руку имитации.

– Мужлан! – скривилась Афна, потирая кисть. – Ты со всеми девушками так обращаешься?

– Нет. Только с теми, кто пытается мне вонзить стилет под ребра.

– Нечего было меня преследовать! Откуда я знаю, кто ты такой и что у тебя на уме!

– Вот с имитациями всегда так! – всплеснул руками Джаво, поворачиваясь к Саломее. – Сразу видно, что это не настоящий игрок. Никакой границы между реальностью и игровым процессом.

– Эй! Ничего, что я все слышу? – возмутилась Афна.

Саломея смерила ее внимательным взглядом.

– Мы должны отвести тебя в Аид, – сказала она наудачу. – Как ты смотришь на то, чтобы покинуть Новые Фивы?

– То есть сбежать? – насторожилась Афна, затем неожиданно просияла. – А какого черта?! Мне никогда не нравился этот город. Показывайте дорогу!

Она нетерпеливо завертела головой, ожидая ответных действий.

– Так и будет стоять, пока мы не сделаем следующий ход, – тяжело вздохнул Джаво.

– Когда я пришла в театр Торсия, там имитации были живее и больше похожи на людей, – сказала Саломея.

– Они похожи, только когда для этого есть предустановки. В остальном – примитивны до безобразия, пока адаптивные алгоритмы не решат, что для улучшения игрового процесса имитации должны притвориться настоящими игроками. Тогда активируются дополнительные протоколы, заложенные в точки сборки настоящих игроков, не позволяя им спокойно разговаривать о жизни вне игровой площадке, потому что так имитациям проще выдавать себя за реальных игроков, безукоризненно следующих созданным легендам площадки. Думаю, в твоем случае в театре Торсия было нечто подобное.

– Совершенно не понимаю, о чем вы тут разговариваете, но если хотите сбежать из Новых Фив, то сейчас самое время, а то скоро начнется вторая половина игрового дня, – напомнила Афна.

Саломея и Джаво переглянулись.

– Ну, сколько мне еще ждать? – подбоченилась нимфа.

– По крайней мере, силой тащить не придется, – пожал плечами молодой стражник.

Они покинули безлюдный закоулок. Имитаций служителей культа тушителей свечей не было видно, но сомнений не возникало, что они вмешаются, как только станет ясно, что Афну ведут не в их храм, а к тайному проходу в Аид. Нимфа с сердцем забытого бога в животе время от времени оживала и начинала рассказывать, какой была жизнь до того, как Сфинкс пришла к власти, построила закрытый город Новые Фивы, затем замечала, что ни Саломея, ни Джаво не слушают ее, притворно обижалась, смолкала на какое-то время, затем снова возвращалась к прерванной истории.

– Думаю, она принадлежит к старой модели имитаций, – высказал предположение молодой стражник, признаваясь, что никогда прежде не видел, чтобы адаптивные алгоритмы так выставляли напоказ свои отличия от обычных игроков.

– Мой друг, Арк-Ми, с которым я планировала играть в паре,

рассказывал, что иногда подобным образом игрокам подается история и правила квеста, который им предстоит выполнить.

– Просто словами? – растерялся Джаво. – Хочешь сказать, что им было лень создавать дополнительные протоколы, активирующиеся во время начала квеста, и они решили выйти из положения подобным образом?

– Если верить Арк-Ми и его брату, то некоторые квесты существуют с начала проекта, а это было, сам понимаешь, не вчера. Игровые площадки «Фивы» и «Голод» можно смело назвать столпами современной игровой индустрии КвазаРазмерности. Именно с этих двух проектов началась глобальная популяризация игровых площадок. Они являются законодателями моды игровой индустрии и самыми долгоживущими проектами. Так что некоторые идеи, которые несколько поколений назад считались новинкой, сегодня принципиально устарели.

– Хочешь сказать, что Афна – устаревший вариант имитации?

– Вполне возможно.

Они достигли дворцовых ворот, охраняемых парой стражников-имитаций с таким высоким уровнем силы, ловкости и владения оружием, что с ними не смогла бы совладать и целая армия таких как Джаво.

– Что будем делать, если они нас не пропустят? – спросила Саломея.

– Должны пропустить, – растерянно пожал плечами Джаво. – В крайнем случае придется дать им взятку или…

– Только не говори, что проход во дворец превратится еще в один квест.

Саломея вздрогнула, услышав голос Афны. Нимфа сбежала от похитителей и теперь мило беседовала с парой стражников-имитаций.

– Что она делает?

– Я не знаю… Кажется… – Джаво нахмурился, прислушиваясь к доносившимся обрывкам разговора Афны со стражниками. – Кажется, заигрывает с ними.

– Заигрывает?!

– Это когда девушки подают всяческие знаки внимания представителям противоположного пола…

– Я знаю, что это значит! – одернула мальчика Саломея. – Я ведь намного старше тебя. Забыл?

– Тогда чему ты удивляешься?

– Не думала, что имитации могут заигрывать с другими имитациями. Нет, я понимаю, когда они поступают подобным образом, чтобы притвориться реальным игроком, но чтобы ради

выполнения поставленной задачи… – ее прервал окрик Афны.

– Нам разрешили пройти! – радостно сообщила нимфа.

– Может быть, адаптивные алгоритмы решили нам помочь разгадать этот квест? – пожал плечами Джаво. – Они ведь могут так поступать, когда падает спрос на игровые зоны и персонажей, а разгадка квеста может наделать шума и возродить интерес.

– Надеюсь, что все так и есть, – сказала Саломея, проходя мимо имитаций стражников, бросавших в ее сторону хищные похотливые взгляды, притворяясь обычными игроками, которые в действительности, увлеченные игровым процессом, редко реагировали подобным образом на представительниц противоположного пола.

– Эй, она со мной! – прикрикнул для верности Джаво на стражников, вызвав громкий смех и пару колкостей в адрес его низких уровней силы, ловкости и владения оружием.

– Может быть, они задержат жриц из храма Иакха? – предположила Саломея.

– Сильно сомневаюсь, – скривился Джаво. – Это ведь игра, не забывай. Здесь совершенно иное развитие событий, чем в жизни.

Словно в подтверждение его слов, в шумной толпе философов и звездочетов мелькнули несколько монашеских ряс служительниц культа тушителей свечей.

– Почему об этих монахах так мало доступной информации! – возмутился Джаво. – Когда я спускался в подземелья великанов, то активированные новым заданием протоколы игровой точки сборки добавили к моим воспоминаниям детальную историю о великанах, а тут… Как нам сражаться с культом забытого бога? Какие у них сильные и слабые стороны? Понятно, что они, скорее всего, обладают магическими навыками, но какого уровня?

Они прошли мимо группы имитаций стражников, практиковавших навыки владения оружием. Звон клинков обострил восприятия игрового персонажа Джаво.

– Глупый вояка! – рассмеялась над ним Афна.

Двор закончился массивной мраморной лестницей, ведущей в королевские залы. Саломея помнила, как прибыла сюда с труппой Торсия, но тогда она была в окружении имитаций и не могла думать ни о чем другом, кроме предстоящего выступления, словно превратилась в одержимого игромана, а сейчас… Саломея резко обернулась, желая убедиться, что им удалось оторваться от преследования монахинь из культа тушителей свечей. «Сейчас, кажется, я еще больше одержима игровым процессом, чем в первые дни», – призналась себе Саломея, невольно отмечая детализацию мира вокруг: трещины в камнях, паутина, следы

копоти от факелов, оброненный кем-то белый платок, десятки запахов, которые можно при желании разделить на составляющие, а можно воспринимать единым букетом, соответствующим тому или иному месту, в котором ты находишься, сотни звуков, начиная приглушенными голосами и заканчивая дивными песнопениями жриц в храмах…

Саломея замерла, оказавшись в зале, где проходили выступления Торсия. Отсюда минувшей ночью начиналась ее дорога к тайной двери в мир Аида. Протоколы восприятия обострились при виде сцены, как это случилось недавно с Джаво, когда он услышал звон клинков и увидел тренировку стражников. Захотелось бросить все и вернуться в труппу. Саломея понимала, что желания эти не принадлежат ей, а продиктованы заложенными в точку сборки игровыми протоколами, но… Она не хотела признаваться, но, кажется, игровой процесс действительно начинал затягивать и ей нравилось то, что приходится испытывать в процессе, особенно когда следуешь установленным игровым векторам развития сюжета.

«Если так пойдет и дальше, то превращусь в чокнутого игромана, забывшего о том, что такое реальная жизнь», – подумала Саломея, заставляя себя вспомнить, в каком из множества коридоров скрылась имитация Сфинкс, которая, согласно игровой легенде, приходит время от времени из Аида в Новые Фивы, чтобы посмотреть на выступления актеров или поиздеваться над Эдипом и прочими врагами.

– Что-то не так? – настороженно спросил Джаво.

Саломея смотрела на десятки коридоров, ведущих в украшенный пышными колоннами в коринфском стиле зрительный зал, пытаясь вспомнить, в каком из них скрылась Сфинкс в день выступления. Воспоминания оживали, становясь четкими и ясными, но… Саломея помнила все, что происходило за кулисами и на сцене. Помнила свое волнение, затем, когда громыхнули овации, ликование. Но вот Сфинкс… Богиня Аида точно была на выступлении, стояла, притаившись в тени подпиравших высокий потолок колонн, буквально притягивая к себе внимание Саломеи, мешая выступать. Сначала она думала, что это игра теней, но едва постановка закончилась, со всех ног побежала за таинственной посетительницей.

– Кажется, нам туда, – сказала Саломея, указывая на темный коридор в дальней от сцены части зала.

– Ты уверена? – спросил Джаво.

Саломея кивнула, морщась от звонкого смеха Афны, которая кружила по сцене, напевая красивым мелодичным голосом что-то крайне бессмысленное.

– Забирай ее – и уходим, – велела Саломея, чувствуя, как усиливается беспокойство, искусственно обостренное игровыми протоколами.

– Я не хочу уходить! – заупрямилась нимфа. – Мне нравится здесь, на сцене! Всегда мечтала выступать!

– Можешь ударить ее, если будет сопротивляться, – сказала Саломея молодому стражнику.

– Не надо меня бить! – рассмеялась Афна, пытаясь продолжать петь.

Джаво схватил нимфу за руку, стаскивая со сцены.

– Грубиян! – продолжала забавляться имитация.

Саломея влепила ей пощечину, нимфа прикусила язык, растерянно уставившись на обидчицу.

– Пора уходить в Аид, да? – спросила она шмыгнув носом, покосилась на сцену и тяжело вздохнула. – Жаль. Мне только начало нравиться это место…

Джаво потерял терпение и потащил имитацию за собой. Черная пасть коридора притягивала и волновала, поэтому молодой стражник не сомневался, что воспоминания не подвели Саломею и она правильно указала начало дороги к тайной двери в Аид.

– Куда это вы собрались? – гулко проскрипел в пустом зрительном зале голос монахини из культа тушителей свечей.

Джаво вздрогнул и замер. Саломея тихо выругалась.

– У нас был договор! – сказала имитация монахини. – Культ тушителей свечей не любит предателей.

– Культ тушителей свечей? – подала голос Афна, прячась за спиной молодого стражника. – Подождите. А я ведь вас знаю… – на ее лице отразились сначала задумчивость, затем растерянность и наконец гнев. – Мерзкие старухи! Они обманули меня. Сказали, что помогут оживить моего возлюбленного Иакха, но вместо этого стали поклоняться ему, называя забытым богом.

– Мы договорились, что ты вернешь беглянку, а мы подарим тебе бессмертие, – сказала монахиня Саломее. – Посмеешь ослушаться – и мы заберем твою жизнь и душу. Ты никогда не сможешь вернуться в этот мир.

– В смысле – не сможет вернуться на игровую площадку закрытого города? – вмешался в разговор Джаво.

Монахиня устремила к нему грозный взгляд.

– Уйди, малец, если не хочешь пострадать вместе с предателем! – проскрипела монахиня. – Я вижу тебя насквозь. Ты ни на что не годен. Твоих сил хватит разве чтобы справиться с бездомным псом.

– Да эта имитация обнаглела! – вспылил Джаво, обращаясь

к Саломее.

Монахиня взмахнула рукой, и факел, рядом с которым стоял молодой стражник, взорвался, окатив его снопом искр. Доспехи выдержали удар, но, судя по внешним повреждениям, в следующий раз полагаться на них уже не имеет смысла. «Нужно было учиться метать кинжалы», – с досадой подумал Джаво, оценивая расстояние, отделявшее его от монахини. Успеет ли он добежать до нее и проткнуть сердце прежде, чем она выкинет очередной фокус? Что взорвется на этот раз? Факелов на пути нет. Может быть, эта ведьма больше ничего не умеет?

– Думаю, можно рискнуть, – прошептал Джаво, обнажая клинки.

Саломея смерила его долгим взглядом, но отговаривать не стала. В конце концов, попробовать стоит.

– Вот это да! – оживилась Афна. – Они сражаются за меня!

Монахиня увидела, что молодой стражник пытается провести атаку, и, вскинув руки, заставила его кинжалы раскалиться докрасна. Обожженные руки вспыхнули такой болью, что Джаво закричал. Возрастные ограничения не работали, или… «Кажется, чем сложнее квест, тем выше ставки», – думал он, катаясь по полу, пытаясь унять боль.

– Я заберу то, что принадлежит нам! – проскрипела монахиня, начиная приближаться к Саломее, за спиной которой пряталась Афна.

– Пожалуйста, не отдавайте им меня! – взмолилась нимфа.

Вопли Джаво привлекли внимание имитаций стражников, дежуривших в коридоре, ведущем к тайной двери. Выбежав в аудиторию и увидев раненого молодого собрата, они обнажили клинки и двинулись на монахиню. Взмахнув руками, она попыталась повторить тот же трюк, что и с Джаво минутой ранее – накалить докрасна оружие, но уровень развития имитаций стражников был в десятки раз выше уровня игрового персонажа Джаво. Поравнявшись с молодым собратом, они помогли ему подняться и велели держаться за их спинами.

– Еще чего! – обиделся Джаво. – Дайте мне кинжал, и я буду сражаться рядом с вами.

– Мы справимся и без тебя, мальчишка! – отрезали имитации стражников. – К тому же посмотри на свои руки – какой из тебя воин!

Стражники перестроились, готовясь к атаке монахини, которая безрезультатно продолжала колдовать. Поняв, что заклинания не приносят успеха, старуха сбросила с головы капюшон и вспыхнула словно свечка. От яркого света зарябило в глазах. Монахиня не стала дожидаться, когда стражники

приблизятся к ней, и сама бросилась в атаку. Ее руки превратились в огненные мечи. Пламя и сталь скрестились, выбивая снопы искр. Прокачанные клинки стражников устояли. Десяток ложных выпадов, пара смертельных для новичка, но незначительных для матерого стражника ранений, от которых воздух заполнился сладким запахом поджарившейся плоти, и один из клинков рассек монахиню-свечку надвое. Завихрения пламени зашипели. Из разрубленных половинок повалил сначала белый дым, затем черная копоть и наконец ярко-синее свечение, продублировавшее прежнее объятое пламенем тело монахини, создав две пары двойников.

Один из стражников, недолго думая, метнул в едва успевшего сформироваться противника кинжал. Острие пробило новой монахине грудь, оставив огромную рану, из которой вместо крови хлынул уже знакомый белый дым, превращаясь в ярко-синее свечение и нового клона. Что касается оставленной клинком раны, то она затянулась, а клинок, громко звякнув, упал к ногам монахини. Теперь силы были неравны – шесть объятых пламенем силуэтов против двух стражников. Причем стоило нанести монахиням-свечкам хоть одно ранение, как они тут же дублировали себя, так что численность полыхающих смертельно опасных образов множилась чуть ли не в геометрической прогрессии, заставляя израненные имитации стражников отступать.

– На помощь! – взревел один из них, когда огненный меч отсек его напарнику руку.

Подходившие к залу коридоры наполнились топотом бегущих ног. Десятки имитаций стражников заполнили зрительный зал. Завязалось ожесточенное сражение, к которому стали присоединяться и обычные игроки, пользуясь тем, что в подобной неразберихе можно сразить раненого, прокачанного почти до предела врага, получив системные бонусы за победу над превосходящим по силам противником. Стали появляться случайные игроки, не имеющие отношения к стражникам, что позволяло им вступать в бой не только с монахинями-свечками, но и с королевской стражей.

Все смешалось, превратилось в безумный джем: вязкий и липкий, из которого Джаво едва смог выбраться. Обгоревшие руки болели, но теперь бороться с болью стало проще. Вернулся контроль над телом, хотя уровень реакции и силы оставался на уровне ниже начального. «Вот это замес!» – думал Джаво, досадуя, что не может принять в потасовке участия. У него были травмированы руки, и он лишился кинжалов – дело наживное, конечно, но будет ли у него еще возможность принять участие

в подобной драке? Джаво увидел брошеный кинжал павшего стражника и потянулся, собираясь поднять его. «Думай об Аиде!» – приказал он себе, понимая, что как только возьмет оружие, то превратится из никчемного, раненого и безоружного новичка в потенциального противника для свечек-монахинь – уж точно.

– Как ты? – спросила Саломея, когда молодой стражник наконец-то выбрался из пекла сражения.

– Хотел остаться и сразиться, – признался Джаво, огляделся и сказал, что лучшего шанса для побега может больше не представиться.

– Я только за! – оживилась Афна.

– Тебя вообще никто не спрашивает! – скривился молодой стражник, отчитывая себя, что увлекается и начинает воспринимать имитацию как личность.

Оставив залитый кровью и затянутый дымом зал, они побежали по коридору к двери в Аид. Несколько монахинь-свечек заметили беглецов и устремились в погоню.

– Шевели ногами! – заорала на нерасторопную Афну Саломея, которой после травмы Джаво приходилось тащить за руку нимфу.

Пара стражников, которых Саломея встречала в ночь, когда отыскала дверь в Аид, преградила дорогу непрошеным гостям. Жар от преследовавших беглецов монахинь-свечек заполнил коридор.

– Что это такое? – вытаращили глаза имитации стражников, увидев полыхающие образы последователей культа свечей.

Обнажив клинки, они заняли боевые стойки.

– Пропустите нас! – попросила Афна, но стражники не обратили на нее внимания.

– Нет смысла торговаться с ними, верно? – спросила Саломея.

Джаво кивнул. Жар от монахинь-свечек начинал обжигать. Протоколы восприятия обостряли чувства. Казалось, огонь уже лижет кожу, превращая в черную корку, пытаясь добраться до сочного мяса под ней. Имитации стражников начали шептать молитвы богам.

– Может быть, они все-таки уйдут? – прошептала Саломея.

– Сомневаюсь, – одними губами сказал Джаво, занял удобную для атаки стойку, и когда монахини-свечки приблизились едва ли не на расстояние удара, бросился на стражников, внимание которых было сосредоточено на полыхающих противниках.

Атака застала имитации врасплох, позволив молодому стражнику сбить их с ног. Лишь один успел падая нанести наглецу удар клинком, проткнув предплечье. Рана была

не смертельной, но Джаво снова отметил, что возрастные ограничения, которым следовало помимо прочего блокировать боль, снова плохо справляются со своими задачами.

– Бежим! Чего рты разинули? – заорал он на Саломею и Афну.

Стражники спешно поднимались на ноги, но времени на преследование не было – руки монахинь-свечек, превратившиеся в мечи, наносили удар за ударом, пытаясь сломить сопротивление матерых стражников, но имитации держались, отражая неистовые атаки, умудряясь при этом наносить ответные удары монахиням, дублировавшим себя после каждого полученного ранения.

Коридор, по которому бежали Саломея, Джаво и Афна, изогнулся, резко уходя в сторону, отрезав жар от монахинь-свечек, но звук сражения еще долго доносился до ушей, заставляя бежать быстрее.

– Там, в зале, когда я напал на монахиню, она сказала, что способна запретить нам вернуться на площадку в случае гибели игрового персонажа. Думаешь, ей такое под силу? – спросил на бегу Джаво.

– Откуда мне знать? – растерялась Саломея, жадно хватая ртом воздух.

– Ну, ты ведь говорила, что была знакома с братьями, которые были одними из главных разработчиков Фив.

– И что?

– Вы хотели сыграть здесь и сорвать банк. Для этого нужно учесть много нюансов.

– Игровая площадка «Фивы» огромна. Невозможно просчитать каждую допустимую вероятность. К тому же я не планировала играть здесь, предлагая постепенное развитие и прокачку персонажей в «Голоде», пока не начнутся бунты, во время которых, при грамотных действиях, можно хорошо заработать.

– В «Голоде» много не заработаешь.

– Вот и Арк-Ми так сказал.

– Плюс «Голод» материален в отличие от «Фив», построенных в Подпространстве, а значит, игровой процесс менее пластичен. Представь, сколько ограничений накладывают тела клонов, тогда как здесь персонажи состоят из чистой энергии.

– Зато в «Голоде» монахини никогда не смогли бы превратиться в объятые пламенем машины смерти, и тем более не смогли бы делиться, получая ранения.

Саломея обернулась, почувствовав, что жар усилился. Звук сражения стих, уступив место треску, с которым продвигались объятые пламенем монахини. Протоколы восприятия продолжали

обострять чувства, но теперь к страху перед монахинями добавилось волнительное чувство приближения к тайне. Именно благодаря этому чувству Саломея выбирала дорогу, когда у них на пути появлялись развилки. Волнительное предвкушение было точно таким же, как и в тот день, когда она преследовала Сфинкс, покидавшую закрытый город.

– Ты тоже это чувствуешь? – спросила она молодого стражника.

– Что именно?

– Волнение, приближение к тайне.

– Я чувствую только, как усиливается жар.

– Думаешь, дело в том, что я уже видела дверь в Аид и знаю, а ты нет?

– Все возможно. Главное – не ошибись на очередной развилке.

– Если протоколы восприятия не играют со мной злую шутку, то не ошибусь.

Саломея увидела тупик и остановилась.

– Вот это номер! – растерялся Джаво, вглядываясь в черную стену.

Факелы не горели, и различить детали было практически невозможно.

– Думаю, нужно подойти поближе, – сказала Саломея.

Преследование отошло на второй план. Мысли сконцентрировались на черноте, которая оживала, начиная пульсировать.

– Ну что там? – спросил Джаво.

– Не знаю, кажется… – Саломея подошла ближе. Тьма пульсировала, переливалась.

Где-то далеко, словно в другом мире, закричал Джаво, увидев объятых пламенем монахинь. Саломея почти не слышала его. Мир сосредоточился на темном дверном контуре. Любопытство стало абсолютным.

– Сюда! – закричала Саломея, протягивая руку к эфемерной двери.

Схемы восприятия передали в сознание ощущение холода. Теплый ветер окутал тело, принося свежий, едва уловимый запах цветов.

– Ого! – в один голос произнесли Джаво и Афна, увидев переливающийся разными цветами проход в покои Сфинкс.

Монахини-свечки что-то закричали, пытаясь остановить беглецов, но было уже поздно. Саломея переступила порог первой, за ней Афна. Джаво замыкал процессию. Монахини-свечки почти настигли их, но молодой стражник захлопнул дверь,

пропустив в Аид лишь извивающиеся языки пламени, которые почти сразу рассыпались на десятки крошечных копий, позволив затоптать себя.

Глава пятая

В покоях Сфинкс было тихо, если не считать размеренного дыхания богини, скрытой от посторонних взглядов балдахином.

– Один случайный звук – и она проснется, – услышала Саломея голос демона, который преследовал ее с момента, как она пришла в театр Торсия.

Спустившееся на замок Сфинкс серое небо Аида запечатало окна своей желеобразной плотью. В полумраке было видно лишь слабую пульсацию двери, позволявшую выйти из пограничной зоны между двумя игровыми площадками в дворцовые коридоры и залы, которые ночью не охраняются, – Саломея думала так, полагаясь на опыт своего прошлого визита в этот мир.

– Заставь Афну молчать! – велел нависший за плечом демон.

Саломея хотела сказать, что нимфа молчит, но увидела, как та делает глубокий вдох, собираясь выдать очередную глупость, и едва успела зажать ей рот, одновременно с этим указывая свободной рукой на кровать правительницы Аида. Имитация на удивление быстро сообразила, что к чему.

– И не спускай глаз с мальчишки, он тоже может натворить глупостей, – прошептал демон на ухо Саломее в тот самый момент, когда молодой стражник, ведомый любопытством, приблизился к кровати владычицы Аида, собираясь заглянуть за балдахин.

Оставив Афну без внимания, Саломея метнулась к Джаво. Он недовольно всплеснул руками. Саломея указала ему на двери, ведущие в коридор за покоями Сфинкс. Молодой стражник нахмурился, но спорить не стал. Желание увидеть лицо спящей владычицы Аида было таким сильным, что ноги словно приклеились к полу, отказываясь уходить от кровати Сфинкс. Тайна рядом, ты можешь слышать ее дыхание. Нужно лишь протянуть руки и убрать балдахин. Грозная богиня не проснется. Ничего страшного не случится, лишь будет удовлетворена тайна.

Джаво вздрогнул, получив от Саломеи затрещину, и поплелся к выходу. Дверь открылась почти беззвучно, выпуская незваных гостей в каменный коридор.

– Теперь можете разговаривать, – прошептал демон Саломее.

Редкие факелы на стенах верхних этажей дворца нещадно коптили, рождая причудливые живые тени, которые извивались в ногах чужаков, едва слышно перешептываясь. Джаво замахал руками, привлекая внимание.

– Все нормально, теперь можешь разговаривать, – сказала Саломея.

– Эти тени похожи на те, что мы видели, когда спускались в подземелья к храму тушителей свечей! – скороговоркой произнес он и тут же замер, потому что адаптивные алгоритмы добавили в точку сборки информационные протоколы о тенях Аида и о Химере, которая была предводителем слепленных из тьмы стервятников, собирающих истории жизни в колодце воспоминаний. – Если спуститься в этот колодец, то можно пройти любой квест, разгадать любую тайну! – воодушевленно сказал молодой стражник.

– Я тоже так подумала, когда впервые оказалась здесь, – улыбнулась Саломея, оглядываясь в поисках подсказок дальнейшего продвижения, как это было в прошлый раз.

– Может быть, все-таки стоит задуматься о том, чтобы отыскать колодец воспоминаний и получить доступ ко всем тайнам игровой площадки? – загорелся Джаво.

– Думаешь, ты один такой здесь умный? – снисходительно улыбнулась Саломея. – Полагаю, как минимум несколько тысяч игроков за историю площадки пытались провернуть нечто подобное. К тому же это ведь не безграничный кладезь знаний, которым ты сможешь пользоваться, когда захочешь. Официально любой игрок может обратиться к Химере и за определенную плату получить разовый доступ к архиву.

– А что об этом говорили тебе братья из совета разработчиков «Фив»? – не унимался молодой стражник.

– Арк-Ми говорил, что проще заплатить за нужную информацию Химере и идти своей дорогой.

– И совсем нет никакой хитрости?

– Да успокойся ты! – вмешалась в разговор имитация нимфы.

– Но ведь заполучить контроль над колодцем воспоминаний – это реальный шанс положить руку на пульс игрового процесса! – пылко сказал молодой стражник, разве что не топая ногами.

– Хочешь подняться по лестнице власти мира Аид, проберись лучше в пустыню Живых песков и разгадай, как подчинить себе волю заточенной там богини, – посоветовала Афна.

– И что там делает эта богиня? – насторожился Джаво.

– Пустыня Живых песков – это тюрьма, в которую заточила ее Сфинкс. Считается, что сейчас только Гарпия является единственным реальным претендентом на престол царицы Аида, так что…

– Никому это не интересно, – недовольно прервала нимфу Саломея.

– Ну почему же… – попытался вступиться заинтригованный молодой стражник.

– Арк-Ми говорил, что спрос на квест Гарпии настолько мал,

что разработчики вообще решают, стоит сохранять пустыню Живых песков в проекте или нет.

– Но Афна сказала, что Гарпия – единственный претендент на трон Сфинкс.

– Афна – имитация. Забыл? За ее функционирование отвечают адаптивные алгоритмы, которым только и нужно, чтобы привлечь свободных игроков к выполнению невостребованных квестов. Они управляют игровым процессом так, чтобы площадка набирала популярность. Игровые нейронные трансляции пользуются популярностью. А как проще всего привлечь потенциальных покупателей ключей игроков, как не жаркими баталиями и сложными, запутанными квестами на любой вкус.

– Так ты думаешь, есть вероятность, что прямо сейчас нашу историю транслируют по нейронным каналам? – оживился скисший было молодой стражник.

– Боишься, что облажаешься на глазах миллионов? – съехидничала Саломея, начиная продвигаться к подсвеченной адаптивными алгоритмами каменной лестнице, ведущей вниз.

Джаво и Афна шли следом. Обожженные руки молодого стражника зажили, и вообще он чувствовал себя… обновленным? Ничего другого на ум не приходило. Конечно, все это могло быть иллюзией, но ему казалось, что он стал сильнее, быстрее, искуснее.

– Как ты думаешь, есть вероятность того, что во время перехода система изменила наши точки сборки? – спросил Джаво.

– Ты чувствуешь, что у тебя появились новые способности?

– Кажется, да.

– Тогда, может быть, твоя точка сборки действительно изменилась.

– А ты, значит, не чувствуешь перемен?

– Нет.

– Может быть, точка сборки твоего персонажа изначально была создана для существования в двух игровых мирах… – молодой стражник запнулся, понимая, что последние два слова произнес в своей голове.

– Что в двух? – спросила Саломея. – Ты хотел сказать, в двух игровых мирах? – последние слова застряли комом в горле.

Она остановилась и растерянно уставилась на молодого стражника. Протоколы общения, изменившись, не позволяли разговаривать на не относящиеся к игровому процессу темы. «Наверное, все дело в Афне, – подумала Саломея, вспоминая, как во времена выступлений в актерской труппе Торсия не то что не могла разговаривать о реальном мире, но даже начинала забывать важные детали из прошлой жизни. – Чем больше рядом

имитаций, тем выше контроль над игровым процессом со стороны адаптивных алгоритмов». Молодой стражник проследил за взглядом Саломеи и согласно кивнул, меряя имитацию нимфы недобрым взглядом.

– И как долго это будет продолжаться? – спросил он.

Саломея пожала плечами, прислушиваясь к нарастающим звукам далекого сражения. Джаво тоже услышал это, насторожился. Искусственное, продиктованное игровыми протоколами точки сборки любопытство смешалось с настороженностью.

– Это что, дворцовый переворот? – растерянно спросил Джаво.

– Боюсь все намного хуже, – скривилась Саломея, вспоминая то, что видела во время прошлого визита сюда в одном из гигантских залов этажом ниже. Она не хотела рассказывать об этом молодому стражнику, но слова лились из ее рта помимо воли.

Молодой стражник слушал историю о любовной связи воеводы Сфинкс с ее любовницей и заострял внимание исключительно на личности Тидея – одного из лучших бойцов Аида, предводителя армии верховной правительницы. Адаптивные алгоритмы активировали протокол взаимодействия, показывая необходимую информацию о воеводе Сфинкс, который, согласно игровой легенде, когда-то давно был прославленным воином, попавшим после смерти в Аид. Когда воды Мертвого озера вынесли его на берег, предшествующая Сфинкс правительница лично пришла встретить его, чтобы взять в королевскую стражу, – честь, которая никогда прежде не оказывалась обыкновенному человеку. Но о том, чтобы подняться в чине, не могло быть и речи. Каким бы искусным воином ни был Тидей, он оставался человеком – низшим сортом в замке правителя Аида. И так было до тех пор, пока к власти не пришла Сфинкс.

С новой правительницей Тидей быстро стал главой королевской охраны, сблизился с новой королевой и получил шанс возглавить гарнизон, в рядах которого долгие годы боролся с мятежниками и непокорными телебами, приходившими из-за Голиафских гор, проявив себя храбрым, искусным воином, и получил право бросить вызов предводителю армии иддалов, обезглавив последнего в честном поединке. С тех пор Тидей возглавляет военную мощь новой власти – великий воин и верный пес на услужении Сфинкс.

Прежде, до того, как приобрести ключ игрока «Фив», Джаво долго изучал проект и его героев. Он знал, что Тидей – имитация,

созданная идеальным воином, которого не сможет победить ни один игрок. Он гениальный полководец и стратег. За долгую историю «Фив» игроки не один раз объединялись, пытаясь противостоять армии Тидея. Хроники тех сражений и по сей день пользуются популярностью среди игроманов и поклонников «Фив». Джаво десятки раз пересматривал нейронные записи сражений игроков с армией Тидея, лично убеждаясь, что победить подобную мощь невозможно, но сейчас, под влиянием игровых протоколов точки сборки, он одержимо начинал фантазировать, что однажды сможет оказаться тем, кто сломает систему и победит фаворита Сфинкс.

– Забудь об этом, – отрезала Саломея, когда молодой стражник попытался озвучить свои мысли. – Тидей – это… это… – она тщетно пыталась сказать, что предводитель армии Сфинкс – это созданный учеными акеми сложный алгоритм, вписанный в игровые схемы таким образом, что никто не сможет победить его. – Ни у кого прежде не получалось захватить дворец Сфинкс, – удалось вымолвить ей, но остальную часть истории, услышанную от Арк-Ми, когда они решали, за каких именно персонажей будут играть, произнести не удалось.

– А ты странная, – подметила Афна, широко улыбаясь.

– Думаю, это все из-за нее, – сказала Саломея молодому стражнику, кивнув в сторону имитации нимфы. Она велела Афне не двигаться, затем отвела Джаво в сторону. – Чем дольше она находится рядом с нами, тем сильнее становится контроль адаптивных алгоритмов над протоколами наших ТС. Когда я только начала играть, путешествуя за пределами города по землям землепашцев, то со мной происходило нечто подобное. Я не то что не могла разговаривать о своей жизни в Размерности, но начинала даже забывать о том, что у меня там осталась дочь, которую пытается забрать отец-хранитель, превратив ее в нейропата.

– Тогда давай побыстрее избавимся от нимфы, – беззаботно предложил Джаво.

Далекий звук сражения стих, и тишину прорезал дикий предсмертный хрип, эхом прокатившийся по пустым коридорам.

– Что это? – растерялся Джаво, возрастные ограничения которого после перехода между игровыми площадками работали не то с перебоями, не то просто получили новые установки фильтрации. – Что там происходит? – Джаво уставился на закрытые двери одного из многочисленных залов дворца.

– Думаю, ты не захочешь смотреть, что там происходит, – спешно сказала Саломея, услышав звонкий смех харит, следом за которым громыхнул гортанный гогот Тидея.

Джаво стиснул зубы, пытаясь скрыть дрожь.

– Что с тобой происходит?

– Кажется, система обостряет мое чувство страха. У тебя самой разве не так?

– Нет.

– Может быть, все дело в том, что у меня персонаж стражника, воина, и адаптивные алгоритмы при смене площадок перенастроили протоколы восприятия таким образом, что я испытываю трепет перед местной легендой – Тидеем?

– А может быть, ты просто трус? – вмешалась в разговор Афна. – Прятался в закрытом городе, где даже дуэли официально запрещены, воображая себя храбрецом, а едва почувствовал близость реальной опасности – сразу поджал хвост.

– Закрой рот! – процедил сквозь зубы Джаво, вспомнил, что за ними могут наблюдать тысячи поклонников «Фив» посредством нейронных трансляций событий игрового дня, и покраснел. – Я не боюсь Тидея! – сказал он, стараясь не замечать, что голос начал дрожать. – Если ты думаешь, что я боюсь, то я могу сразиться с ним прямо сейчас!

Он шагнул к дверям, за которыми происходила кровавая мистерия Тидея и любовницы Сфинкс по имени Пандора. Ноги предательски онемели, отказываясь подчиняться. Молодой стражник засопел, пытаясь сделать шаг, но не смог. Афна рассмеялась. Джаво в бессилии сжал кулаки.

– Ты чего завелся? – растерялась Саломея.

Джаво попытался сказать, что не хочет выглядеть трусом на глазах у тысяч игроманов, которые прямо сейчас, вероятно, наблюдают за ними, но адаптивные алгоритмы не позволили ему это сделать.

– Ладно, расслабься, – хлопнула его по плечу Афна. – Тидей – сильнейший воин Аида. Многие считают, что если они сойдутся с Аресом в схватке, то бой никогда не закончится. Ты ведь знаешь, кто такой Арес? – Афна встала напротив молодого стражника, заглядывая ему в глаза. – Тебе рассказывали о боге анархии и хаоса? – имитация нимфы увидела, как вздрогнул Джаво, и расплылась в довольной улыбке. – Вижу, что рассказывали. Жуткие истории, верно? Особенно как он родился…

Молодой стражник сжимался на глазах. Протоколы восприятия усиливали страх в десятки раз, лишая воли, не позволяя трезво мыслить, загружая сознание информацией о великих воинах, возводя трепет перед легендарными личностями в абсолютный ужас.

– Бедняжка, – продолжала забавляться имитация нимфы. –

Боюсь даже представить, что с тобой случится, если я расскажу тебе об Оместесе и его армии проповедников боли. Ты знал, что его отцом был древний и жестокий бог по имени Хтон, который…

– Ну хватит! – потеряла терпение Саломея, схватила Афну и Джаво за руки и потащила прочь от закрытых дверей залитого кровью зала, не обращая внимания на пререкания.

Молодой стражник не сопротивлялся, но имитация нимфы продолжала ехидничать, рассказывая о том, как Оместес, будучи ребенком, убил свою мать и питался ее плотью, чтобы набраться сил. Она как раз дошла до истории о том, как мать Оместеса стала первым живым мертвецом, когда Саломея, потеряв терпение, отвесила ей такую оплеуху, что нимфа лишилась дара речи: выпучила глаза и растерянно открывала и закрывала рот.

– Так уже лучше, – проворчала Саломея.

– Спасибо, что успокоила ее, – поблагодарил Джаво, чувствуя, как страх начинает отступать. – Такое чувство, что адаптивные алгоритмы решили добрать все, чего были лишены в Новых Фивах, когда их сдерживали возрастные ограничения моей точки сборки.

– Если хочешь, то можешь вернуться в закрытый город. Думаю, система именно этого и добивается.

– Хоть не стыди меня, как это делала Афна, пока не получила от тебя затрещину! – притворно надулся Джаво.

– Значит, останешься здесь?

– Буду играть, пока не погибну.

Темнота в коридорах пульсировала синевой, направляя Саломею к покоям Геи – персонажа, поручившего отыскать Афну. Дважды указатели вспыхивали красным, предупреждая об опасности. Первый раз это оказалась группа иддалов. Их тела были буквально усыпаны глазами, многочисленные конечности невероятно сильны и пластичны – непобедимые воины, к которым невозможно подобраться со спины, потому что им под силу вести бой сразу во всех направлениях. Под предводительством Тидея они превращались в грозную армию, способную защитить дворец правительницы Аида от любых атак.

Иддалы появились так внезапно, что Саломея, Джаво и Афна едва успели нырнуть за громадные колонны, подпиравшие высокие потолки дворцового коридора. Думать о том, что случилось бы, если бы пульсирующие синим указатели, направлявшие гостей Аида в покои Геи, не вспыхнули предупредительным красным, не хотелось, но воображение помимо воли рисовало картины жестокой расправы. Возможно, виной всему были информационные протоколы, подгружаемые

адаптивными алгоритмами к точкам сборки, но сейчас отличить поддельные страхи от собственных было крайне сложно. Иддалы у разработчиков «Фив» вышли действительно злобными монстрами, в дюжинах глаз которых горит не только безумие и жажда крови, как у большинства монстров, но и холодный расчет опасного убийцы, просчитывающего свои действия на десятки ходов вперед.

– Только держитесь подальше от стен, – прошептала Саломея, предупреждая Джаво и Афну. – В прошлый раз в одном из скрытых в тени альковов меня чуть не сожрали каменные змеи.

Она увидела, как вздрогнул молодой стражник, и спешно взяла его за руку, боясь, что он выскочит из убежища и попадется иддалам.

– Ненавижу змей, – прошептал мальчик, вспоминая визит в шахты, где находилась богиня Геката. – Они холодные и слизкие. И еще у них мерзкие, раздвоенные языки. А шипят они… Ух! – он передернул плечами. – Просто жуть.

Саломея услышала шорох за спиной и велела молодому стражнику не оборачиваться, надеясь, что ожившие каменные змеи не смогут дотянуться до них.

Иддалы, лишенные волей разработчиков голов, с усеянными несколькими рядами острых зубов ртами, расположенными там, где у обычных игровых персонажей находился живот, миновали убежище чужаков. Их оплетенные мускулами тела были тяжелыми на вид, но шаги звучали почти беззвучно. Бесстрашные воины сопровождали женщину с грудным ребенком на руках, которого даже при большом желании невозможно было принять за сына человеческого. Несомненно, когда ребенок вырастет, то превратится в могучего воина, вот только сходства с матерью, представительницей прекрасных и обольстительных харит, у него не будет – это точно, потому что, судя по всему, его отцом не был человек. Скорее иддал или… Адаптивные алгоритмы добавили в точку сборки информационные протоколы о проводимых во дворце Сфинкс экспериментах по скрещиванию различных видов с целью вывести нечто новое, способное навести порядок в Аиде.

– Мерзость! – скривившись, произнесли Саломея и Джаво в один голос, когда увидели плененных гриллов, которых держали в темницах замка Сфинкс, приводя к ним время от времени харит, чтобы получить сильное потомство.

Свободные и кровожадные, гриллы обитали в районах Мертвого озера, на берегах которого появлялись люди, закончившие, согласно игровой легенде, земную жизнь. В начале создания «Фив» подобные персонажи практически

не пользовались спросом у игроков, но затем, в процессе популяризации проекта, стало находиться все больше и больше людей, которым были неинтересны квесты и длительные прокачки персонажа, когда нужно сначала бегать по полянам аворов, поедая говорящие цветы, чтобы набраться сил, затем охотиться за ийсами – крошечными зверьками, рождающимися из переваренных в желудках птиц-падальщиков аворов. Птицам разработчики дали название «ории», и они были хитрыми и ловкими имитациями, поймать которых считалось практически невозможным. На них могли охотиться как новички, так и игроки со стажем, потому что за поимку ории уровень ловкости и силы утраивался вне зависимости от уровня персонажа.

Информационные протоколы, интегрированные адаптивными алгоритмами в точку сборки, показали Саломее и Джаво процесс охоты на гриллов, не пытаясь скрывать, что многие из персонажей диких тварей принадлежат реальным игрокам, а не имитациям. Группы охотников на гриллов собираются из иддалов и тоже обычно состоят в большинстве своем из реальных игроков, давая возможность заработать бонусные очки за удачную охоту.

Существует целая наука по ловле гриллов. Главной составляющей успеха является приманка. Обычно выбирают человека, появляющегося на берегу Мертвого озера, – лакомство для гриллов, от которого они не могут отказаться. Они лишенные, согласно замыслу разработчиков, возможности развиваться. Их главной целью является получение удовольствия от охоты и питания. Аналитики игровых площадок приравнивают гриллов к персонажам небожителей из «Голода», употребляющим нейронные наркотики.

Следующей важной составляющей охоты на гриллов является организованность. Необходимо действовать быстро и решительно, потому что сила грилла увеличивается пропорционально страху, который сводит гриллов с ума, когда они встречаются с сильным противником, способным одолеть их в открытом бою.

И напоследок: нужно с точностью знать особенности транспортировки плененных гриллов. Группы охотников возглавляются имитациями иддалов, которые в основном выполняют роль наблюдателей, не принимая участия в процессе охоты. Они следят, чтобы строго соблюдались правила. За удачные действия следует поощрение, за ошибки – наказание в виде уменьшения показателей навыков: ловкости, силы, везения. В случае бегства гриллов наказанием был запрет на участие в последующих охотах. А сбегали гриллы довольно часто. Даже из темниц во дворце Сфинкс. Если стражник-иддал

упускал грилла, то наказанием была смерть. Большинство побегов совершались во время визитов в темницы харит.

– Мерзость! – снова в один голос скривились Саломея и Джаво, с возрастными ограничениями которого явно творилось что-то непонятное.

Дождавшись, когда иддалы скроются за поворотом, они выбрались из тени. Адаптивные алгоритмы подсветили нужный маршрут призрачным синим светом, но дорога к покоям Геи недолго оставалась свободной. Векторы вспыхнули красным, заставив спешно прятаться в тень за гигантскими колоннами, подпиравшими терявшиеся в ночных сумерках потолки. Добавившиеся в точку сборки информационные протоколы показали, как низкое небо Аида опускается на дворец. Сначала шпили, а затем и сами башни протыкают его серую плоть, пока оно не достигает подножия горы, на которой находится замок правителя Аида. Если выглянуть в это время из окна, то можно увидеть, как внизу плывут облака. Покинуть замок в ночное время может только один персонаж – Люций. Серая плоть низкого неба смертельна для каждого, кроме ангела первой утренней звезды – такую роль разработчики отвели Люцию. Кожей ему служит живой черный плащ, под которым скрыта обнаженная плоть: сухожилия, вены, мышцы.

Информационные протоколы рассказали о древнем боге Ндора. К нему Люций обращает молитвы, зажигая на небе первую утреннюю звезду Аида, давая сигнал небу, нависшему над землей на расстоянии чуть выше человеческого роста, возвращаться на небосвод. Молитвы Люция – это просьбы и пожелания игроков, обращенные к адаптивным алгоритмам «Фив». Любой персонаж может обратиться к нему, надеясь, что молитва будет услышана.

– Хочу попросить его сделать меня обычным человеком! – оживилась имитация нимфы, выскакивая из укрытия, чтобы пасть на колени перед божеством.

– Только не встречайся с ним взглядом! – закричали Саломея и Джаво, раскрывая свое присутствие, потому что информационные протоколы показали им, как выворачиваются наизнанку игроки, осмелившиеся заглянуть ангелу первой утренней звезды в глаза.

Но предостережение было напрасным, так как Афна и не собиралась встречаться взглядом с полубогом своего мира. Распластавшись на полу так, что под одеждой едва угадывался образ тела, она робко тянула руки к ногам Люция, не решаясь прикоснуться. Саломея и Джаво не слышали, о чем нимфа просит ангела утренней звезды, но подойти ближе не решались. Оставленные адаптивными алгоритмами векторы все еще

пульсировали красным, предупреждая об опасности.

– Ну, а с какими просьбами пришли ко мне вы? – спросил неожиданно Люций, обращаясь к актрисе-танцовщице и молодому стражнику.

– Мы? – Саломея вздрогнула, проклиная искусственно обострившиеся восприятия и непреодолимое чувство животного трепета перед имитацией божества. – Никаких просьб, – прошептала она. – Мы просто сопровождаем Афну к другому божеству.

– Ты чего? – цыкнул на нее Джаво. – Нельзя разбрасываться такими возможностями!

– Мне не о чем просить. Это ты мечтаешь о великих победах и заданиях, выполнив которые можно получить уникальное оружие, а я…

– Попроси его за свою дочь.

– Что?

– Если тебе не нужна помощь, то, может быть, придется кстати дочери?

– При чем тут моя Ариша? Она ведь в Размерности, а мы в игре.

– Просто попроси – и все.

– Не буду я!

– Почему?

– Потому что это глупо.

– Тогда я попрошу для себя грандиозных сражений и уникальное оружие, чтобы иметь возможность помочь тебе разгадать великие загадки и помочь своей дочери.

– Сомневаюсь, что имитация божества сможет помочь, – сказала Саломея, но мальчик уже сделал шаг вперед и, не поднимая головы, передавал Люцию свои пожелания.

Ангел первой утренней звезды слушал молча и беспристрастно, затем кивнул, поинтересовался, не будет ли других пожеланий, и пошел прочь, плотнее кутаясь в длинный плащ, служивший ему кожей. Векторы, предупреждающие об опасности, сменили красный свет на синий, предлагая продолжить путь к покоям Геи, будоража обостренное восприятие то звуками далеких мистерий, то надрывными криками рожениц, а то звоном клинков, за которым всегда раздавались предсмертные хрипы.

– Жуткое место, – признался Джаво. – Жуткое, но прикольное.

Саломея не ответила; он выждал несколько секунд и начал приставать, желая узнать, что она думает касательно его просьбы, обращенной к Люцию.

– Я бы хотел получить клинок воина армии Ареса! –

тараторил мальчик. – Это одно из лучших оружий Аида. Хотя сойдет и кость проповедников боли – урон почти одинаковый, зато умеет разбивать в щепки щит любого воина… Но вот с колющими ударами у кости проблемы…

Не появись впереди дверь в покои Геи, Саломея непременно дала бы молодому стражнику затрещину для профилактики – руки так и чесались, поэтому, когда пульсирующие синим векторы указали на конец первой части задания, Саломея не сдержалась и досадливо выругалась на сленге коренного жителя Размерности.

– Ты чего? – растерялся Джаво.

Она покачала головой и открыла дверь.

Старая полубогиня стояла у окна, повернувшись к гостям спиной. Длинные волосы достигали пола. Адаптивные алгоритмы добавили информационный протокол о тайном союзе Геи и Люция. Совсем недавно она стояла здесь с ангелом первой утренней звезды и говорила, что хочет выдавить себе глаза, чтобы не видеть бесчинства, творимые Сфинкс во дворце.

– Мир пал, – прозвучал в доступных воспоминаниях голос полубогини с белыми как снег глазами, а где-то далеко по пустым коридорам эхом разносились крики женщин. – Они научили харит рожать!

– Они просто помогли им вспомнить, – раздался в ответ голос Люция.

– Не смей говорить, что это нормально! – тряхнула головой Гея. – Хариты должны служить красоте, а не рожать уродов. Разве ты не видел, какие твари выходят из их чрева?

– Ты прекрасно знаешь, кто за этим стоит. Сфинкс обезумела. Ее любовь к Пандоре…

– Мы все безумны, Люций. Те, у кого была хоть доля здравого смысла, предпочли уйти в небытие, дабы не видеть то, что происходит здесь.

– Кто-то должен был остаться.

– Не оправдывай свою слабость. Ты в любом мире сможешь найти для себя работу. Твои звезды – это твое тщеславие.

– Мои звезды дарят надежду.

– Думаешь, Ндора до сих пор читает их?

– Да.

– Тогда почему бы тебе не зажечь звезду для себя? Может быть, Ндора исполнит твое желание и это сумасшествие закончится?

– Он не всесилен, Гея. Никто не сможет повернуть время вспять.

– Это правда. – Лишенные зрачков глаза затянула пелена

тьмы. – Нам нужен настоящий бог, настоящий правитель… Такой как Иакх.

– Иакх принадлежит к пантеону старых богов. Ты ведь знаешь – они тираны.

– Зато они не плетут интриг, как это делает Сфинкс, и не предаются разврату. Древние боги способны лишь на две вещи: либо карать, либо миловать, но именно это сейчас нужно нашему миру.

– Но разве Иакх жив? Разве не разорван на части по приказу новых богов?

– Я знаю, где хранится сердце древнего бога. Останется лишь подыскать для него подходящий сосуд.

– И ты хочешь, чтобы я попросил Ндора помочь нам?

– Боги оценят этот поступок.

– Мы давно забыли о наших истинных богах.

– Но они есть. Всегда были и всегда будут…

Поток воспоминаний прервался, возвращая Саломею и Джаво в настоящее. Афна, будучи имитацией, молчала, не желая вмешиваться в сюжетную линию игрового процесса. Тишина, воцарившаяся в покоях полубогини, показалась абсолютной.

– Кого ты привела с собой, танцовщица? – спросила Гея, не поворачиваясь к вошедшим. – Я чувствую Афну, но зачем здесь молодой стражник из закрытого города?

– Он помогает нам.

– Какое дело до этого мне?

– Без него я бы не нашла Афну и не выбралась бы из Новых Фив.

– Если все так, как ты говоришь, тогда объясни, зачем мне ты? Может быть, я сделала неверный выбор?

– Мы с Джаво помогаем друг другу.

– Взаимовыручка? – голос древней полубогини сквозил иронией.

– Разве это плохо?

– Боюсь, в Аиде давно забыли о том, что значит это слово.

Повисла новая пауза, давящая тишиной, и Саломея, потеряв терпение, напомнила о том, что выполнила полученное задание и привела Афну.

– Что теперь?

– Теперь ты должна найти сосуд для сердца древнего бога.

– Чтобы свергнуть Сфинкс?

– Ты возражаешь?

– Нет, но… – Саломея пыталась побороть волнение, но не могла.

Впервые за время игры она приблизилась к тому, чтобы

воплотить поставленные перед покупкой ключа игрока цели в жизнь. Все происходит, конечно, не совсем так, как они планировали с Арк-Ми, но…

– Во время нашей последней встречи ты сказала, что тебя привело в Аид любопытство, – произнесла Гея и резко обернулась, вглядываясь Саломее в глаза. – Как ты смотришь на то, чтобы оставить любопытство в покое и продолжить путь по дороге чести и порядка?

– Я… – Саломея спешно пыталась разобраться в пафосных словах полубогини.

– Соглашайся, если не хочешь упустить шанс получить один из самых главных игровых квестов, – прошептал ей на ухо нависший за плечом демон.

– И… – Саломея вздохнула. – И что я должна буду делать, чтобы найти для сердца Иакха… сосуд?

– Все зависит от того, как далеко ты готова зайти ради этого, – белые, лишенные зрачков глаза Геи продолжали сверлить взглядом гостью. – Возрождение Иакха – это непростое задание. Не каждому оно по силам.

– Я справлюсь… – Саломея нахмурилась, почувствовав несильный тычок Джаво в спину. – Мы справимся, – поправилась она.

Гея перевела тяжелый взгляд с актрисы на молодого стражника.

– Надеюсь, ты храбрый воин, – сказала она, напомнив заботливую мать, сын которой погиб на войне, и теперь каждый союзный солдат напоминает его. – Вам предстоит покинуть дворец Сфинкс и отправится в странствие по Аиду. Это долгий и опасный путь.

– Я готов рискнуть, – Джаво вспомнил, что прямо сейчас этот разговор, возможно, транслируют по нейронным каналам, и постарался напустить на себя решительный вид закаленного в боях воина.

Саломея заметила его неловкие потуги и не смогла сдержать смех.

– Нет, ты только посмотри на себя! – хохотала она, вгоняя мальчика в краску. – Готов он рискнуть! Да у тебя даже кинжалов нет и уровень развития персонажа на начальном уровне, что в этом мире смерти подобно.

– Я потерял кинжалы, когда защищал тебя и Афну! – гневно топнул ногой молодой стражник. – Это, между прочим, мои руки обгорели, когда я сражался с монахиней из культа тушителей свечей…

– Ты сражался с монахиней из храма Иакха? – спросила Гея,

и адаптивные алгоритмы, взяв под контроль основные протоколы точки сборки, заставили Саломею замолчать, спешно захлопнув рот.

– Монахини пытались остановить нас, требуя вернуть Афну… – Джаво смущенно пожал плечами. – Я знал, что, скорее всего, проиграю схватку, но другого способа задержать их не было в тот момент, поэтому… – он опустил голову и замолчал.

– Храбрый поступок, достойный великого воина, – похвалила Гея.

– Был бы достойным, не потеряй я клинки, – проворчал мальчик, ковыряя носком ботинка натертый до блеска мраморный пол.

– Ну, с этим, пожалуй, я смогу тебе помочь, – сказала старая полубогиня после долгой паузы.

Она скрылась в примыкающей к главному залу комнате, вернувшись с тяжелым двусторонним боевым топором.

– Он называется «лабрис», – сказала Гея, передавая оружие молодому стражнику. – И его лезвие вкусило много пролитой крови еще в те времена, когда Сфинкс не стояла у власти. Лабрис сменил много хозяев. Он верой и правдой служил как в боях, так и в обрядах, где требовались жертвоприношения.

Джаво недоверчиво взял тяжелый топор, жалея, что не развивал способность владения подобным оружием.

– Лабрис поможет тебе в трудный момент и станет верным другом, – сказала Гея.

– Боюсь, проку от такого сокровища в первое время будет немного, – кисло признался Джаво.

– Ты не рад подарку?

– Рад, конечно, просто… Мне ведь нужно будет еще научиться им пользоваться, потому что прежде я никогда не держал подобного оружия в руках.

– О, это не беда, – сдержанно, но по-матерински добро улыбнулась Гея. – Лабрис не совсем обычный топор. Чтобы научиться владеть им, не нужно начинать развитие способности с нуля. Лабрис способен перераспределять навыки и поглощать найденное тобой оружие, увеличивая уровень нанесения урона противнику.

– Даже не знаю, что сказать, – растерялся Джаво, силясь оторвать взгляд от поблескивающего двустороннего лезвия лабриса.

– Ничего не говори, – улыбнулась полубогиня. – Лучше испытай свое новое оружие.

Она хлопнула в ладоши, и из примыкающей к залу комнаты вышел телеб – невысокий, жилистый представитель Далеких

земель, расположенных за Голиафскими горами.

– Сразись с ним, – велела Гея молодому стражнику.

– Сразиться? – Джаво недоверчиво смотрел на оскалившего зубы телеба. – Но ведь он безоружен.

– Так тебя смущает только это? – полубогиня щелкнула пальцами, и в руках телеба появился короткий меч армии Тидея.

Дикарь зарычал и ринулся в бой. Джаво едва успел увернуться. Лезвие меча просвистело над головой. Телеб развернулся с ловкостью кошки и повторил атаку, на этот раз сделав ложный выпад, нанеся рубящий удар, целью которого было отсечь противнику голову. Маневр был идентичен первой попытке забрать жизнь молодого стражника, и Джаво машинально уклонился от меча так же, как и в прошлый раз, но теперь телеб был готов к этому. Босая ступня ударила молодого стражника в живот, сбивая дыхание. Момент был идеальным, чтобы закончить поединок, но природа взяла верх над расчетом, и запрокинув голову телеб громко завыл, празднуя успех. Джаво спешно отступил на пару шагов, уперся спиной в стену и приготовился к последнему столкновению. Все закончится здесь и сейчас – это понимал как молодой стражник, так и полуобнаженный, грязный дикарь с мечом воина Тидея в правой руке.

– Да шло бы все! – проворчал Джаво, копируя услышанную некогда в исполнении Саломеи фразу, вскинул двусторонний тяжелый топор над головой и побежал в атаку.

Его поступок, а также безумный крик поставили на пару секунд телеба в тупик, позволив сократить расстояние. Добыча, которой надлежало спасаться, сама бежала в руки! Телеб растерянно поднял меч, планируя отразить удар топора, а затем вспороть противнику колющим ударом живот. Лязгнула сталь. Острие лабриса перерубило меч, а затем рассекло голову и половину туловища противника. Густая, почти черная кровь брызнула во все стороны. Телеб шатаясь продолжал стоять несколько секунд, затем звякнул выпавший из рук обломок меча и тело грузно осело на мраморный, начищенный до блеска пол.

– Ого! – растерялся Джаво, возрастные ограничения которого, казалось, перестали работать начиная с того момента, когда он оказался в Аиде. – Никогда бы не подумал, что могу вот так…

Он покосился на разрубленное надвое тело дикаря, затем на залитое кровью лезвие лабриса. Сверкнув, сталь впитала алую кровь. Адаптивные алгоритмы подсветили обломки меча телеба.

– Разве ты не видишь? – мягко спросила Гея. – Лабрис все еще голоден.

Молодой стражник поднял обломки меча, которые растаяли,

едва он прикоснулся ими к сдвоенному лезвию своего топора.

– Уделяй внимание каждому противнику, уважай схватку и оружие, которое помогает тебе победить, тогда из тебя получится достойный воин, – сказала Гея.

– Да с этим топором я смогу победить кого угодно!

– А вот тщеславие до добра не доводит, – предупредила древняя полубогиня, сообщая, что, как только они оставят ее в покое, их встретит Люций и поможет покинуть замок с первыми лучами рассвета. – Он проведет вас мимо охраны и укажет дальнейший путь, – закончила Гея, и вместе с ее словами закончился игровой день, отправив игроков в комнаты личных достижений, а имитации на анализ, корректировку и последующую перезагрузку.

Глава шестая

Подножие горы Олимп, на вершине которой в игровом мире Аида расположен дворец великой и коварной правительницы Сфинкс, – именно здесь начали новый игровой день Саломея и Джаво. У ног молодого стражника лежала пара поверженных иддалов, охранявших гигантскую лестницу, ведущую во дворец богов. Одного из них сразил Люций, другого расчленил на две половины топор Джаво, который после убийства телеба днем ранее, казалось, вошел во вкус.

Адаптивные алгоритмы активировали протоколы страха перед ангелом первой утренней звезды, поэтому Джаво пытался не смотреть на полубога, кожу которому заменял длинный живой плащ. Чтобы убить иддала-стражника, ему оказалось достаточным сбросить с головы капюшон и заглянуть в глаза преградившему дорогу монстру. Покрывавшие тело иддала глаза вылезли из орбит, а следом за ними наизнанку начало выворачиваться и все остальное тело. Джаво заверил себя, что стражник-иддал был имитацией, потому что представлять, что подобную смерть мог перенести обыкновенный игрок, было жутко.

«А что если Люций проделает нечто подобное со мной?» – подумал Джаво, вспоминая, что после смены внутрисистемных игровых площадок возрастные ограничения практически не действуют. Теперь он чувствует боль, видит, как льется кровь из ран, подвергается воздействию обостряющихся протоколов восприятия, испытывая панический страх или трепет, как это произошло после недавней схватки с иддалами, когда Люций заставил внутренности одного из них вывернуться наизнанку. Впрочем, в трепет Джаво привел не только поступок ангела первой утренней звезды, но и сам бой. Вернее, начало игрового дня. Прежде, в закрытом городе, системы соблюдали последовательность, позволяя персонажу пробуждаться в своей комнате, начиная новый день, постепенно раскачиваясь, строя планы и только потом начиная действия. В Аиде же все было с точностью до наоборот – не успел Джаво покинуть комнату личных достижений, которая, к слову, тоже изменилась, утратив прежнюю безмятежную стройность, как адаптивные алгоритмы бросили его в эпицентр сражения, где Афна и Саломея держатся в стороне, Люций уклоняется от клинка первого стражника-иддала, в то время как второй стражник бежит с занесенным над головой мечом на Джаво.

Молодой стражник, наверное, так бы и не успел сообразить,

что происходит, если бы имитация нимфы, Афна, которую они должны были сопроводить к жрице любви по имени Алкмена, не закричала ему, предупреждая об опасности. Голос у нее был звонкий и трезвил не хуже, чем частые затрещины, которые молодой стражник получал от Саломеи.

Онемение отступило, и он спешно метнулся в сторону, надеясь, что маневр позволит выиграть время и придумать, что делать дальше – даже получив в награду за спасение Афны древний лабрис, он не верил, что способен противостоять солдату армии Тидея в открытом бою. «Может быть, мне поможет Люций?» – с надеждой подумал он, косясь на полубога, противник которого в этот самый момент выворачивался наизнанку, в то время как ангел утренний звезды просто стоял, не предпринимая никаких действий. «Вот бы мне получить такой взгляд, как у Люция!» – успел помечтать Джаво, прежде чем пришлось уклоняться от новой атаки иддала. Маневр получился на удивление ловким, дав надежду, что вместе с КЛД и возрастными ограничениями изменились и базовые протоколы физических сил персонажа, изначально предназначенного для игры в закрытом городе, а не в окружении монстров и бесконечных войн Аида.

– Атакуй его! – закричала Афна.

«Она ведь имитация, – подумал Джаво. – Может быть, ее устами говорят адаптивные алгоритмы, давая мне советы?»

Он поднял топор, принимая боевую стойку. Уверенности в правильности принятого решения не было, но и уклоняться вечно от атак иддала он не мог, а Люций, который надел капюшон, спрятав под ним окровавленный, лишенный кожи череп, судя по всему, не собирался вмешиваться в поединок.

Находившаяся в районе живота, усеянная острыми зубами пасть иддала растянулась в хищном оскале. Дюжины глаз, усеявших опутанное канатами мышц тело, хищно блеснули.

«Проиграю так проиграю», – подумал Джаво и отразил первый удар.

Тяжелый топор показался неподъемным, но затем неожиданно взметнулся вверх, словно пушинка, и снова опустился вниз, став невыносимо тяжелым. Действия Джаво были дергаными, неловкими, но подобное позволило парировать серию ударов иддала. Меч беспомощно лязгнул несколько раз, соприкоснувшись с лезвием лабриса. Иддал недовольно зарычал.

– Бей в ответ! – закричала имитация нимфы. – Не жди. Атакуй первым.

Но топор снова стал неподъемным. Джаво пытался оторвать его от земли, но не мог. Находившаяся на уровне живота,

усеянная острыми зубами пасть иддала оскалилась. Джаво видел, как противник поднимает меч для решающего удара, приближается, примеряясь, как лучше разрубить беспомощную жертву.

– Ну, давай же! – рычал Джаво, обращаясь к лабрису.

В последний момент молодой стражник зажмурился, готовясь получить смертельный удар, но лабрис неожиданно вновь стал легким как пушинка и резко взметнулся вверх, разрубая иддала надвое. Две половинки туловища поверженного воина покачнулись и упали в разные стороны, выбрасывая в воздух кровавые фонтаны. Адаптивные алгоритмы подсветили синей пульсацией меч убитого противника, который можно было применить для поглощения боевым топором. «Интересно, а как долго будет продолжаться прокачка лабриса, если пользоваться только мечами иддалов? – подумал Джаво. – А как насчет разницы в классе поглощаемого оружия? Развитие будет продолжаться бесконечно или есть какой-то ограничитель? Можно ли обратить слияние? Что если прокачав лабрис, используя оружие среднего класса, я, побеждая потом более сильных противников, не смогу больше использовать для слияния их оружие, которое будет, конечно, в разы лучше, чем у таких как этот иддал, которого я только что прикончил?» Джаво подождал несколько секунд, надеясь, что адаптивные алгоритмы добавят в точку сборки информационный протокол с необходимыми ответами, но ничего подобного не произошло.

– Может, ты мне скажешь, как правильно апгрейдить лабрис? – обратился молодой стражник к имитации нимфы.

– Чего? – растерялась Афна.

– Забудь, – Джаво тяжело вздохнул, покосился на Люция, но задать вопрос не решился.

«Позже спрошу Саломею, происходят с ее персонажем перемены или нет», – решил молодой стражник, напуская на себя безразличный вид, словно и не было минуту назад опасной схватки с воином армии Тидея.

– А ты взрослеешь на глазах! – похвалила его имитация нимфы.

– Не понимаю, о чем ты, – сказал Джаво, надеясь, что точка сборки заставит его игрового персонажа покраснеть.

– Я рада, что ты с нами, – сказала Афна. – Вначале считала тебя обузой, но сейчас… – взгляд ее устремился к залитому кровью двустороннему топору в руках молодого стражника.

– Нам нужно продолжать движение, – напомнил чужакам в мире Аида ангел утренней звезды. – Скоро начнется новый день и воины Тидея обнаружат убитых нами стражников. К тому

времени мы должны уйти как можно дальше отсюда.

Никто не спорил с имитацией полубога. Массивная лестница, поднимавшаяся по склону горы Олимп к дворцу правительницы Аида, осталась далеко за спиной. Люций шел первым. Саломея замыкала процессию.

– А ты знал, что в глазах ангела первой утренней звезды отражается небо? – тихо спросила Афна, поравнявшись с Джаво. – Не такое, как в Аиде, – темное и низкое, а светлое и чистое. Говорят, сама Сфинкс боится смотреть ему в глаза.

Джаво кивнул, сверля взглядом спину идущего впереди полубога. Закутавшись в заменявший кожный покров плащ, он, казалось, парит над землей – такой легкой была поступь ангела первой утренней звезды.

Какое-то время путники продвигались по каменистым тропам вдоль непреступных стен, за которыми находился созданный Сфинкс закрытый город, затем выбрались на выжженную, растрескавшуюся землю бесконечных пустынь Аида. Поляны встречавшихся аворов, кивая сочными бутонами, что-то шептали им вслед. Редкие дриадам, наделенные разумом деревья, притворялись либо спящими, либо давно погибшими.

Несколько раз путь им преграждали уродливые твари, названий которых не знали ни Джаво, ни Саломея. Некоторые из них предусмотрительно убегали, другие погибали от взгляда идущего первым Люция. Джаво оставалось лишь собирать трофеи: кинжалы, мечи, когти, клыки. Подаренный Геей боевой топор, казалось, был всеяден – он поглощал все, что предлагал ему новый хозяин.

Миновав каменную гряду, ангел первой утренний звезды вывел игроков и имитацию нимфы к Озеру скорби, где когда-то давно оживил древнего бога по имени Хтон, помогая другим игрокам разгадать тайну проповедников боли – воинов армии Оместеса. Адаптивные алгоритмы добавили в точки сборки игроков информационные протоколы разговора Хтона с ангелом первой звезды и последующее пробуждение древнего жестокого бога.

– Говорят, озеро Скорби наполнено слезами тех, кого не приняли на остров покоя, – сказала имитация нимфы, обращаясь к Джаво и Саломее.

Они не ответили, будучи не в силах оторвать взгляд от пульсировавших над застывшей зеркальной гладью озера сформировавшихся из крови частей тела. Формы постоянно менялись, но в них всегда можно было угадать человеческий глаз, рот и ухо.

– Озеро Скорби – это место, где покоится много древних

богов, – сказал Люций. – Их время прошло, но и по сей день находятся те, кто тоскует по забытым временам, когда закон был жесток и справедлив, а боги не плели интриг, умея лишь карать и миловать. Многие приходят сюда, проливая слезы в дань памяти канувшим в небытие временам. Их боль и тоска, – древний полубог указал на неподвижную зеркальную гладь озера, – они все здесь, перед вами.

Он выдержал паузу и начал объяснять, как войти в контакт с древними богами, чтобы получить, в обмен на принесенную в жертву кровь, советчика и проводника на время долгого путешествия.

– Надеюсь, вы справитесь, – произнес ангел утренний звезды. – С удовольствием прошел бы этот путь с вами, но, к сожалению, мне нужно вернуться в замок, иначе Сфинкс заподозрит измену.

– Мы все понимаем, – склонилась перед полубогом в низком поклоне Афна, а когда он ушел, призналась, что от него у нее мурашки по коже.

– Да, рядом с ним мне тоже было не по себе, – согласилась Саломея.

– Надеюсь, он зажжет для нас свою звезду и Ндора защитит наши жизни, – Афна молитвенно сложила на груди руки, напоминая, что она имитация, для которой местные легенды – реальность.

– Ее крови будет недостаточно, чтобы получить в проводники древнего бога? – спросил Джаво, заранее зная ответ. – И кто из нас…

– Я это сделаю, – сказала Саломея, подходя к кромке небольшого, окруженного каменными берегами озера.

Закатав рукав пышного платья, она достала крохотный нож, приобретенный еще в закрытом городе для самозащиты по совету имитации, которую Саломея считала настоящим игроком… Как же много прошло времени с тех пор! Как же сильно изменилось отношение ко всему игровому процессу!

– Мне нужен проводник и защитник, – обратилась Саломея к древним богам, повторяя то, что велел сказать Люций.

Сделав надрез на запястье левой руки, она позволила появившимся темным каплям крови упасть в озеро, неподвижные воды которого вздрогнули.

– Моя кровь, – сказала Саломея. – В ней моя жизнь. Можете взять ее.

Она смотрела на пульсирующие над центром озера кровавые и неестественно большие части человеческого лица: глаз, рот, ухо между ними.

– Мне нужен проводник и защитник… – Саломея обернулась, смерив Афну и Джаво долгим взглядом. – Нам троим нужен проводник и защитник, – поправила она себя.

– Почему ты думаешь, что мы поможем тебе? – спросил огромный, сформированный из крови рот над центром озера.

– Потому что мы хотим возродить древнего бога Иакха, чтобы свергнуть нынешнюю правительницу Аида.

– Это непростая задача… Практически непосильная для танцовщицы и молодого стражника из закрытого города.

– У нас есть сердце Иакха. – Саломея обернулась, указав на Афну: – Она хранит его в своем теле. Теперь нужно найти сосуд.

– Непросто решить такую задачу.

– Гея сказала, что ответы мы найдем в святилище Алкмены. Но нам нужен гид и защитник.

– И вы готовы зайти так далеко, что обратились к древним жестоким богам?

– Да.

– Тогда пары капель крови будет недостаточно. Криос, божество, которое отправится с вами, будет питаться вашей жизненной силой. Вы согласны на такую плату?

– А у нас есть выбор? – скривилась Саломея.

Древние боги проигнорировали иронию, сообщая, что за каждое обращение к Криосу с игрока будет сниматься десять процентов жизненных сил в мирной ситуации и двадцать пять процентов за каждую минуту участия в сражении.

– Торговаться, как я понимаю, не имеет смысла? – снова кисло подметила Саломея.

– Ты можешь отказаться, – сказали боги кровавыми губами, зависшими над поверхностью озера Скорби.

– Сильно сомневаюсь, – Саломея тяжело вздохнула. – Могу я хотя бы увидеть вашего бога перед тем, как заключу договор?

– Ты не знаешь, кто такой Криос? – округлились кровавые губы. – О небо! – созданный из кровавой дымки глаз закатился. – Что за времена!

По зеркальной глади озера пошли круги. Воды забурлили. Образовалось облако пара, которое поднялось в небо, превратившись в гигантского дракона.

– Ого! – опешила Саломея. – Это Криос?

– Ожидала другого? – спросили зависшие над бурлящим озером кровавые губы.

– Даже не знаю… – Саломея обернулась к Джаво за советом.

– Соглашайся! – закричал Джаво, радуясь удаче. – С таким монстром нам никто теперь не страшен! И все это за какие-то

десять процентов жизни!

– За двадцать пять, – напомнила Саломея.

– Это только если он будет драться, а я сомневаюсь, что кто-то захочет сражаться с такой громадой. Все игроки разбегутся, как только увидят нашего дракона.

Мальчик еще что-то говорил, но Саломея перестала его слушать.

– Я согласна, – сообщила она древним богам.

– Да будет так, – произнесли кровавые губы над озером.

Облако, формировавшее дракона, превратилось в дождь, рухнув в озеро, воды которого едва не вышли из берегов. Затем все стихло. Джаво – и тот замолчал, растерянно озираясь по сторонам.

– И где наш дракон? – осторожно подала голос имитация нимфы.

– Думаю, появится, когда будет нужно, – сказала Саломея.

– А если нет? – забеспокоился Джаво, упрашивая попробовать активировать вызов бога прямо сейчас. – Это ведь всего лишь десять процентов от твоей жизни! Они восстановятся в течение одного игрового дня без дополнительных затрат. К тому же нам все равно нужно узнать дорогу. Или ты собираешься идти наугад? Тогда хочу тебя разочаровать – это не закрытый город, где маршрут можно узнать у случайных прохожих или воспользоваться простейшими протоколами с указаниями направлений запрашиваемых маршрутов. В мире Аида подобное не прокатит.

– Не умничай! – одернула молодого стражника Саломея.

Он прищурился, сложив на груди руки, зная, что прав. Имитация нимфы вмешалась в разговор, осторожно высказываясь в поддержку Джаво.

– Без тебя знаю! – огрызнулась Саломея, спеша убраться подальше от озера Скорби.

– Притворяется, что знает дорогу, – ехидничал за спиной Джаво, обращаясь к Афне. – Как будто кто-то поверит ей!

– Думаю, тебе не стоит напоминать, что чем больше ты общаешься с имитациями, тем сильнее увязаешь в системах контроля адаптивных алгоритмов? – спросила не оборачиваясь Саломея.

– Активируй дракона, и мы снова станем друзьями.

– Это не дракон, а древний бог по имени Криос, – поправила молодого стражника Афна.

– А мне плевать. Хочу посмотреть, на что он способен. Самым лучшим сейчас будет найти группу голодных гриллов и натравить на них нашего древнего бога. Так мы будем знать его реальную

силу.

– То есть дорогу к святилищу Алкмены ты уже не хочешь искать? – спросила Саломея, отчитывая себя за то, что связалась с ребенком, потому что как бы хорошо Джаво ни разбирался в игровых процессах, в сердце у него все равно не было ничего, кроме детского азарта и жажды приключений.

Преодолев каменную гряду, Саломея остановилась, понимая, что продолжать идти наугад не имеет смысла.

– Ладно, давай вызовем этого дурацкого дракона, – сказала она Джаво. – И не вздумай улыбаться! Сразу получишь затрещину, понял?

Молодой стражник прикусил губу и кивнул. Саломея кивнула в ответ, огляделась.

– Чего ждем? – спросила имитация нимфы.

– Думаю, как активируется Криос, – Саломея с надеждой уставилась на Джаво.

– Что?! – растерялся он. – Не смотри на меня так. Это твой питомец, не мой. У меня есть только боевой топор, в апгрейдах которого я и сам до конца не разобрался. И вообще, нужно было спросить у древних богов, как пользоваться Криосом, прежде чем бежать неизвестно куда.

– Почему же тогда ты не спросил у Геи о нюансах апгрейда твоего топора?

– Откуда я знаю! – молодой стражник смущенно пожал плечами. – Оба, наверное, хороши.

– Может, тогда вернуться и спросить?

– Не думаю, что это хорошая идея, – сказала имитация нимфы, указывая на вершину горной гряды, которую они недавно миновали.

– Гриллы! – выдохнул Джаво, увидев крупные силуэты появившихся на гряде монстров.

– Что ж, кажется, адаптивные алгоритмы не хотят, чтобы мы возвращались, – скривилась Саломея.

– Я могу попробовать сразиться с ними, – неуверенно предложил молодой стражник.

– Или мы можем попытаться вызвать Криоса, – сказала Афна.

Джаво и Саломея смерили имитацию нимфы тяжелыми взглядами.

– Попробуй повторить все, что делала, когда вызывала древних богов из Озера скорби, – сказала Афна. – Хотя мне кажется, что будет достаточно пролить немного крови. Тебе ведь сказали, что Криос будет питаться твоей жизненной силой, так что… – она беззаботно пожала плечами. – По крайней мере, попробовать стоит.

– Может, ограничимся тем, что я просто позову нашего дракона по имени? – безрадостно пошутила Саломея, но Джаво, решив, что она говорит серьезно, начал объяснять, что устами Афны сейчас, скорее всего, говорят адаптивные алгоритмы, помогая игрокам разобраться с проблемой.

– Да знаю я, – отмахнулась Саломея от молодого друга.

Достав крохотный нож, она порезала левое запястье. Капли крови упали на сухую, растрескавшуюся землю, но вместо того чтобы впитаться, подняли крошечный вихрь, подхвативший пыль, обретая плоть.

– Сейчас начнется! – потер ладони Джаво, мечтая увидеть гигантского дракона, но тот, полностью сформировавшись, остался чуть выше колена молодого стражника. – Это что такое? – растерялся Джаво, когда дракон, взмахнув перепончатыми крыльями, поднялся в воздух, зависнув на расстоянии вытянутой руки от лица Саломеи.

– Меня зовут Криос, – представился он звонким голосом. – Древние боги послали меня присматривать за тобой. Отныне ни одна капля твоей крови не будет пролита напрасно.

Саломея молчала, растерянно разглядывая причудливое животное.

– Как такое может быть? – возмущался Джаво. – Это, наверное, ошибка. Нам дали огромного дракона, способного распугать армию самого Ареса, а это… Это… Кто ты вообще такой?

Крошечный дракон проигнорировал вопрос.

– Эй, я с тобой разговариваю! – разозлился Джаво. – Отвечай, пока я не разрубил тебя своим топором!

Дракон демонстративно переместился в сторону, повернувшись к молодому стражнику спиной.

– Ах ты шкура перепончатая! – Джаво схватил камень и швырнул в наглеца.

Дракон обернулся и, выдохнув струю пламени, превратил камень в облако песка, окутавшее на мгновение Саломею, вызвав приступ кашля.

– Ладно, кое-что ты умеешь, – признал Джаво. – Но… Но почему ты такой маленький?

Дракон не собирался отвечать.

– Может быть, чтобы получить прежнего монстра, ты должна пролить больше крови? – спросил Саломею молодой стражник.

– Это так? – спросила она дракона.

– Смотря что вы понимаете под монстром, – сказал он.

– Твои размеры! – выкрикнул Джаво.

– Если я пролью больше крови, то ты вырастешь? – спросила

Саломея дракона.

– Нет, но я буду сражаться рядом с тобой, оберегать тебя.

– Понятно.

Джаво продолжал возмущаться, но Саломея прервала его, показав, что из левого запястья продолжает течь кровь.

– Кажется, этот недоделанный древний бог высасывает мои жизненные силы даже сейчас, когда просто болтает с нами, не выполняя никаких поручений, – сказала она, требуя дракона указать дорогу до святилища Алкмены.

– Святилище Алкмены? – древний бог задумался. – Думаю, это слишком далеко и ты не сможешь запомнить весь маршрут, который займет не один день.

– И что это значит?

– Это значит, что тебе придется вызывать меня время от времени и спрашивать детали маршрута, глупый ты человек! – дракон недовольно выпустил из носа две струйки густого белого дыма.

Саломея смачно выругалась, но имитация древнего бога оставила брань без внимания, сообщая, что кроме гида и защитника может служить разведчиком.

– Если заметите на горизонте что-то подозрительное, то сразу вызывайте меня. Я слетаю и все узнаю. Плата будет как за услуги обыкновенного гида. Так что, думаю, это выгодная сделка.

– Конечно, выгодная! – Саломея снова выругалась и, желая прекратить разговор с имитацией, потребовала сообщить детали маршрута на остаток дня.

– Одну минуту! – объявил дракон звонким, почти детским голосом и, тяжело махая крыльями, начал подниматься в небо.

– Куда ты полетел-то? – закричала ему Саломея, растерянно глядя на образовавшуюся у своих ног небольшую лужу крови из порезанного левого запястья.

– Мне нужно оглядеться, понять, где вы сейчас находитесь, – прокричал дракон. – Заодно посмотрю, нет ли впереди опасности. Услуга бесплатная, входит в комплект гида.

– Твою мать! – шумно выдохнула Саломея.

– Вот тебе и злобный монстр, – покачал головой Джаво.

– Не все так плохо! – вклинилась в разговор с кажущимся неуместным позитивом Афна. – Мы ведь, в конце концов, могли и вовсе остаться без гида. А этот… дракон… говорит, что будет не только объяснять маршрут, но и предупреждать об опасности. Так что… – имитация нимфы продолжала говорить, но Джаво и Саломея уже отошли в сторону, оставив ее одну.

Гриллы на далекой горной гряде заметили чужаков и громко зарычали.

– Думаю, они просто нас пугают, – сказал молодой стражник, увидел, что монстры начали спускаться, и растерянно ойкнул. – Кажется, пора убираться отсюда.

– Где же наш горе-дракон? – Саломея запрокинула голову, вглядываясь в небо.

– Криос! – громко позвала Афна древнего бога.

Звонкий женский голос эхом прокатился по засушливой долине, отражаясь от каменистых возвышений. В ответ гриллы громко зарычали.

– Тише ты! – цыкнул на имитацию нимфы Джаво.

– Ты знаешь другой способ позвать дракона? К тому же чего ты боишься? Придут гриллы, порубишь их волшебным топором – и дело с концом.

– У меня нет волшебного топора. Это… – молодой стражник оборвался на полуслове, увидев спикировавшего дракона.

Подняв облако пыли, имитация уменьшенного древнего бога резко остановилась у самой земли и растерянно завертела головой.

– Там! – Афна указала ему на спускавшихся с горной гряды гриллов.

– Да, проблема, – согласился дракон и подлетел к Саломее. – Хочешь, чтобы я сразился с ними?

– Только не за двадцать процентов моей жизни, – скривилась бывшая актриса театра Торсия. – Скажи, куда нам идти, и мы лучше попробуем оторваться от преследования.

– Просто так от гриллов не убежать, – протянул дракон. – Разве что… – он задумчиво поднял к небу глаза. – Разве что… обмануть? – имитация древнего бога уставилась на Саломею, ожидая решения. – Как тебе такое предложение?

– Не поняла, – растерялась бывшая актриса театра Торсия. – Как, ты хочешь, чтобы мы обманули гриллов?

– Есть несколько способов, но все они сводятся к тому, что нужно сыграть на примитивной природе монстров.

– О чем он вообще толкует? – начал терять терпение Джаво, наблюдая, как гриллы сокращают разделявшее их расстояние. – Бежать надо! – Он вспомнил о вероятности того, что сейчас их приключения транслируют по нейронным игровым каналам в Размерности, и спешно добавил: – Или готовиться к бою.

– К бою? – дракон бросил на молодого стражника короткий взгляд. – Тоже мне боец! – сказал он тихо, так, чтобы это услышала только Саломея.

Бывшая актриса театра Торсия не стала спорить.

– Значит, будем выживать, используя хитрость, а не мускулы? – дракон хитро прищурился и предложил расправиться

с гриллами без помощи Джаво.

– И тебе это под силу? – удивилась Саломея.

– Конечно! – обиделась имитация древнего божества, выпуская из носа струи густого белого дыма. – Думаешь, сила кроется в размерах? Ничего подобного!

– Ты сам-то хоть веришь в это? – рассмеялся Джаво, подслушав слова дракона. – Когда мы тебя увидели впервые, ты принял облик громадного монстра, способного сразиться с любой армией Аида, а сейчас… – Молодой стражник едва успел уклониться от тонкой струи огня, вылетевшей изо рта дракона.

– В следующий раз я не промахнусь, – пообещала имитация божества.

– Да ты и сейчас не очень-то старался промахнуться! – обиженно сказал Джаво, потирая обожженную руку.

Над долиной снова пронесся хищный рев гриллов.

– Так что там насчет хитрости? – поторопила дракона Саломея.

Имитация древнего бога выпустила из носа две струи дыма и начала рассказывать о том, что видела, когда поднималась в небо.

– Так ты хочешь не запутать след, скрываясь от гриллов, а подсунуть им другую добычу вместо нас? – первым понял суть плана молодой стражник. – И кто это будет?

– Какая разница, кто это будет! – всплеснула руками Афна. – Главное, что не мы.

– А если это будут такие же, как мы, игроки?

– Сомневаюсь, что мы сможем найти бывшую танцовщицу и молодого стражника, – сказал дракон.

– Он говорит о людях вообще, – пояснила Афна.

– Ах, вот оно что, – смутился собственной недогадливости дракон, выпустив непроизвольно из носа два кольца дыма и смутившись от этого сильнее.

– А какая, собственно, разница? – всплеснула руками Саломея. – Что не так? Это же просто игра, – она уставилась на Джаво, требуя объяснений.

– Не знаю, как ты, а я не собираюсь перекладывать на других игроков свои проблемы. Это не очень хорошо, – мальчик злобно прищурился, услышав тоненький смех почти карманного дракона. – А вот не буду я реагировать на издевки имитаций! – сказал он.

– И что тогда предлагаешь нам делать?

– Пусть наш миниатюрный бог найдет любые персонажи ненастоящих игроков и натравит гриллов на них.

– Можешь ты это сделать? – спросила Саломея дракона.

– Сделать что? – растерялся тот, все еще продолжая смеяться над молодым стражником. – Не понимаю, о чем вы толкуете. Кто такие… – он замолчал, растерянно уставившись на Джаво. – Как ты называл их?

По долине прокатился очередной рев приближающихся гриллов, которых в этот момент было не видно за грудой валунов.

– Сомневаюсь, что имитация дракона станет разбираться, кто настоящий игрок, а кто нет, – сказала молодому стражнику Саломея. – Так что, если у тебя нет другого плана, как избавиться от гриллов, то придется согласиться.

– Хорошо, – сдался Джаво. – Но я хочу, чтобы все знали – я против подобного хода.

– Все знали? – до Саломеи медленно начало доходить. – Ты думаешь, что наши приключения транслируют по нейронным каналам?

– Я просто…

– Почему бы тогда тебе не остаться здесь, сразившись с гриллами, дав нам шанс сбежать?

– Что?

– Ты ведь хочешь стать героем в глазах игроманов. Пожертвуй собой ради других.

– Мне кажется, это нечестно.

– Почему? Ты ведь даже не ключевой персонаж квеста. Ничего не изменится, если принести тебя в жертву. Зато будешь потом рассказывать друзьям о своем храбром поступке, – бывшая танцовщица театра Торсия положила руку на плечо молодого стражника, прощаясь. – Сомневаюсь, что на этот раз ты сможешь меня отыскать, но… Я не жалею, что познакомилась с тобой.

Она развернулась и велела дракону показывать путь.

– Не верю я, что мальчишка сможет надолго задержать гриллов, – разохалась имитация древнего бога. – Как ваш гид и защитник советую вернуться к моему плану и отвлечь гриллов, подсунув им другую добычу.

– Так мы и поступим.

– Зачем тогда оставили мальчишку? В дороге он мог бы пригодиться.

– Сомневаюсь, что он останется, – Саломея улыбнулась, услышав окрик Джаво.

Молодой стражник догнал друзей и, поравнявшись, сказал, что считает свою смерть в поединке с гриллами глупой.

– На пути к хранилищу Алкмены вам могут встретиться и более сложные противники, с которыми не удастся справиться хитростью. Вот где пригодится мой верный лабрис, а не сейчас, – он примирительно улыбнулся и посмотрел на дракона. –

Ты, случаем, не знаешь, где можно с минимумом усилий прокачать мой боевой топор?

Дракон выпустил из носа несколько колец дыма и, не ответив, поднялся в небо, изучая предстоящий маршрут. Кровь продолжала сочиться из пореза на запястье Саломеи. «Этот дракон, кажется, делает все, чтобы выкачать из меня как можно больше крови», – думала бывшая актриса театра Торсия, зарекаясь, что в следующий раз исключит из общения с драконом ненужную болтовню и пререкания. И вообще: можно ли ему доверять? Их новый проводник – это ведь слуга на побегушках у адаптивных алгоритмов контроля игрового процесса. Если система решит, что выполнение сложного квеста можно отложить, то не через таких ли как Криос начнет ставить палки в колеса игроков?

Саломея отозвала Джаво в сторону и высказала свои опасения, надеясь, что имитация нимфы не сможет подслушать. Молодой стражник слушал внимательно, затем неожиданно рассмеялся, заверив бывшую танцовщицу, что подобного в «Фивах» никогда не происходило.

– Откуда такая уверенность? – спросила Саломея. – Ты работал в управляющем персонале игровой площадки, чтобы знать наверняка, что происходит здесь, а что нет?

– Говоришь на основании собственного опыта?

– В «Голоде» сложнее контролировать процесс игры. Там игрокам выдаются тела клонов, а здесь столько имитацией, что при грамотном планировании можно получить любой результат.

– Не думаю, что разработчики станут мараться из-за пары квестов. У них как-никак репутация.

– Не забывай, из-за чего я оказалась здесь.

– Ты имеешь в виду то, что твой бывший муж-хранитель потянул за нужные рычаги и тебя уволили из «Голода», или то, что на новом месте работы ты влипла в историю еще худшую, чем увольнение из ведущего игрового проекта?

– Я имею в виду, что не стоит исключать возможность сговора, в результате которого мой друг Арк-Ми потерял игровой проект «Мекка».

– А я думаю, что ты просто втягиваешься в игру, но боишься признать это. Я, если честно, тоже увлекся и переживаю за дальнейшее развитие сюжета, хотя несколько дней назад, до того как встретил тебя, склонялся к тому, чтобы покинуть игру.

Саломея хотела поспорить, но вернувшийся дракон заставил оборваться на полуслове. Он рассказал о заблудившейся

женщине, выброшенной на берег Мертвого озера несколько дней назад. Вопрос Джаво о том, является женщина имитацией или нет, остался без ответа. Вместо этого адаптивные алгоритмы добавили в точки сборки информационные протоколы касательно появления женщины в Аиде – и снова ничего конкретного, чтобы определить, игрок это или имитация. Все люди Аида, по задумке разработчиков, появляются в водах Мертвого озера. Реальные игроки оказываются там после того, как приобретают ключ игрока, а имитации – когда адаптивные алгоритмы считают, что пришло время пополнить ряды поддельных персонажей, чтобы сделать процесс интереснее и динамичней.

Добавленные в точки сборки информационные протоколы показывали, как женщина выбралась на берег Мертвого озера. Она едва не утонула и теперь, оказавшись на суше, упала без сил на колени и зашлась кашлем, отхаркивая черную, похожую на густую слизь воду. Затем устало повалилась на спину, долго разглядывала застывшее высоко вверху небо, похожее на изъеденный червями гниющий студень. Потом появился ийс – крошечное, уродливое существо, ткнувшееся мокрым носом женщине в плечо. Шершавый язык высунулся между небольших, частично сломанных зубов и начал вылизывать загорелую кожу появившегося на берегу человека. Запах свежей плоти нравился ийсу. Он обнажил остатки зубов и прокусил женщине плечо. Она вскрикнула, вскочила на ноги, схватила ийса, отрывая от своего плеча, и швырнула в черные воды Мертвого озера. Крохотное существо запищало и пошло ко дну.

– Мерзость! – скривилась женщина.

– Просто ийс, – сказала появившаяся словно из ниоткуда девочка лет семи.

Женщина вздрогнула.

– Кто ты? – спросила она девочку. – Как твое имя?

– Меня зовут Гес.

– Что это за место, Гес?

– Аид.

– Аид?

– Тебе нужно было плыть на остров, – она указала рукой куда-то за его спину.

– Ну уж нет. Я больше не войду в эту воду.

– Здесь тебе будет еще хуже.

– Здесь?

– Скоро они узнают о тебе.

– Ты это о ком?

– О тех, кто бродит здесь в поисках таких как ты.

– Тогда нам нужно уходить отсюда.

– Меня они не тронут.

– Почему?

– Потому что я – Гес.

Девочка указала рукой в сторону уходившего за горизонт берега, где появились силуэты гриллов.

– Ты должна уходить, пока они не взяли твой след, – сказала она женщине, указывая на подступившие к озеру скалы. – Беги туда, я пока задержу гриллов…

Информационный блок утратил стройность, показывая скитания женщины, во время которых она еще не раз подвергалась опасности. Информационные протоколы акцентировали внимание на зоргулах – древних демонах, превратившихся в гигантских ящериц. Они пытались хитростью уговорить женщину следовать за ними в обитель Оместеса, где ее бы принесли в жертву предводителю армии проповедников боли, заключившего договор с правительницей Аида, согласно которому она приносит ему регулярные человеческие жертвоприношения, а он позволяет ее приспешникам пользоваться подвластным ему порталом в мир Эдема – громадной, не существующей в действительности игровой площадки, копировавшей мир и порядки закрытого города Новые Фивы, только охватывая более современный исторический период.

– Сомневаюсь, что эта площадка когда-нибудь будет построена в действительности, – сказал Джаво. – Особенно учитывая падение спроса на ключи игроков площадки Новые Фивы.

Он посмотрел на Саломею, ожидая, что она отметит его обширные знания, но бывшей актрисе театра Торсия, кажется, не было до этого никакого дела. Что касается остальных, то нимфа и дракон-проводник вообще были имитациями и вряд ли могли понять, о чем идет речь.

– А еще думаю, что женщина, которую Криос хочет скормить гриллам вместо нас, – это имитация, а не настоящий игрок, – сказал Джаво. – Так что можно не заботиться об эстетической стороне вопроса. – Он помолчал и ворчливо добавил: – Хотя сомневаюсь, что кто-то беспокоился об этом вообще.

– О чем беспокоился? – спросила Афна.

Молодой стражник тяжело вздохнул и покачал головой, не желая продолжать, да и не было для этого времени – преследовавшие гриллы скрылись за очередной каменной грядой, отделявшей их от беглецов, и дракон-гид сообщил, что сейчас самое время скрыться в тени небольшого каменного грота, прежде никем не замеченного.

– И держите рты закрытыми! – напутствовала имитация древнего божества, награждая Джаво особенно долгим взглядом. – Тебя это в первую очередь касается, умник.

Молодой стражник открыл было рот, собираясь возразить.

– Тс! – цыкнул на него дракон, выпуская из носа две струи густого белого дыма.

«Еще сочтемся», – мысленно пообещал дракону Джаво, решив, что сейчас не время для выяснения отношений.

Грот, где они укрылись, был сухим и выглядел намного больше, чем это казалось снаружи, переходя в узкий черный тоннель, круто устремлявшийся под землю. Порывы теплого ветра, приходившие из тоннеля, были неровными, напоминая дыхание погребенного заживо левиафана.

Снаружи гриллы приблизились к гроту и начали принюхиваться, пытаясь взять след решившей схитрить добычи. Один из них увидел беззаботно снующего между камней крохотного ийса и, ловко подцепив острыми когтями, проглотил не пережевывая.

С занесенным над головой боевым топором, готовый в любой момент вступить в бой, Джаво стоял возле входа в грот, не веря, что тьма сможет спрятать их от кровожадных охотников.

Проглотивший ийса грилл приблизился к убежищу беглецов и начал принюхиваться. Он находился от цели так близко, что Джаво мог разглядеть застрявшую между его зубов шерсть ийса. Казалось, что разоблачение неизбежно, но неожиданно тварь хищно оскалилась и громко срыгнула. Из ее рта вытекла слюна. Грилл жадно сглотнул, подавился отрыжкой и с силой ударил себя лапами в живот. В глазах монстра отразилась боль. Разинув пасть, тварь попыталась взвыть, но острые зубы, усеивавшие полость рта, давно искромсали язык, поэтому из горла вырвался только хрип. Схватившись за живот, грилл принялся разрывать его своими когтями. Из открытой раны хлынула густая слизь. Удушливая вонь заполнила грот, где скрывались беглецы.

Борясь с отвращением, Джаво не сводил с грилла глаз, все еще ожидая нападения. В разорванном желудке твари виднелось изуродованное тело ийса. Оно двигалось, выворачиваясь наизнанку. Его внутренности, подобно сорным растениям, пускали корни в тело уродливой твари, сожравшей его. Это уже не был ийс. Это был цветок. Много цветов, прораставших в живой плоти.

Обезумев от боли, грилл продолжал вырывать их из своего тела до тех пор, пока не упал замертво. Его предсмертные судороги быстро стихли, а цветы продолжали расти.

Они распускались сочными бутонами, и Джаво видел, что эти бутоны разговаривают между собой. Он попытался разобрать, о чем они говорят. Сначала это были буквы, затем отдельные слоги. Когда слоги начали неловко складываться в слова, Джаво услышал крик: дикий, истошный. Так могут кричать только люди.

Обнаженная женщина, окруженная уродливыми тварями, металась среди камней, тщетно ища спасение. Гриллы забавлялись над ней, не позволяя покинуть поляну. Им нравилось издеваться над беспомощной жертвой, играть с ней: щелкать зубами перед лицом, царапать кожу острыми, как бритва, когтями.

– Это просто имитация. Не человек. Бездушный набор протоколов и схем восприятия. Не игрок… – шептал словно молитву Джаво, наблюдая, как гриллы терзают беспомощную женщину, крики которой врезаются в сознание нестерпимой болью.

– Не смотри, – шепотом посоветовала Саломея.

Джаво послушно попытался отвернуться, но взгляд помимо воли зацепился за мертвого грилла возле входа в грот, из брюха которого выросли цветы. Кивая бутонами, они о чем-то оживленно спорили. Обостренные протоколы восприятия заставили Джаво поверить, что цветы говорят о нем, сравнивая с пойманной гриллами женщиной. Молодой стражник прислушался.

Несуразная птица по спирали спустилась с неба, почуяв плоть мертвого грилла. Падальщик Аида. Она ела быстро, жадно глотая крупные куски, давясь и смешно выпучивая глаза во время отрыжки. Вот только Джаво не видел ничего в этом забавного, вздрагивая каждый раз, когда до него доносился крик женщины, попавшей в лапы гриллов. Возрастные ограничения явно не работали, поэтому оставалось контролировать поступающую в сознание информацию самостоятельно. Например, следить за падальщиком. Хотя и здесь картина была не менее мерзкой.

– Надеюсь, женщина уже мертва, – тихо сказал Джаво, перестав наконец слышать слабые крики и мольбы о помощи.

– Гриллы не едят падаль, – ответил тонким голосом дракон, заставив молодого стражника вздрогнуть. – Но это не самая страшная смерть из возможных, – спешно добавила имитация древнего бога. – Если, конечно, тебе от этого станет легче.

– Не станет, – буркнул Джаво.

Ория, падальщик Аида, за которой наблюдал молодой стражник, закончила с трапезой и грузно поднялась в небо, оставив в память о себе несколько ровных горок помета. Внутри одной из них что-то шевелилось, росло, пока не выбралось

на свободу. Под слоем грязи Джаво узнал ийса. Крошечный зверек огляделся и испуганно побежал прочь. Джаво молча смотрел ему в след.

– Удивительно, правда? – спросила его Афна. – Жизнь умирает и снова рождается на твоих глазах.

– По-моему, это отвратительно.

– Наверное, дело в том, что твой дом – это закрытый город. Поэтому тебе никогда не понять красоты Аида.

– Ты считаешь, что здесь есть красота?

– Так же, как ты считаешь, что здесь ее нет.

– Я видел, что гриллы сделали с женщиной. Ты называешь это красотой?

– Да. Что может быть лучше быстрой смерти?

Афна вышла из убежища. Гриллы насытились и спали, развалившись на теплых камнях, выбрав самые старые и гладкие из них. От растерзанной женщины остались только белые кости, которые не привлекали даже круживших высоко в небе падальщиков.

– Что ж, думаю, больше они вас не побеспокоят, – сказал дракон, указывая Саломее на далекую гору, возвышающуюся черным монолитом на горизонте. – Продвигайтесь в этом направлении, пока небо не начнет спускаться на землю, – давал распоряжения дракон, летая возле бывшей танцовщицы театра Торсия. – Ночью найдете убежище в одном из гротов. Там их будет много. Обязательно выставьте часового. Дорогу для вас я выбрал сравнительно безопасную, но мало ли что… Утром, как небо поднимется и снова будет видно горы у Мертвого озера, выдвигайтесь в путь. Опасайтесь диких душ, которые будут встречаться вам довольно часто. Не позволяйте окружить себя. Люди приходят в наш мир обычно из вод Мертвого озера… – имитация древнего бога смерила Джаво и Саломею недовольным взглядом. – Ваша история не в счет… И не покупайтесь на льстивые речи зоргулов, которые могут встретиться вам. Они приходят в эти края, чтобы найти людей для жертвоприношений… В остальном, пожалуй, разберетесь сами, – дракон покосился на кровоточащее запястье Саломеи. – Сегодня ты потеряла много жизненных сил, танцовщица. На твоем месте я бы потратил один день и задержался на полянах аворов, которые обязательно встретятся вам на пути. Питаясь ими, ты сможешь набраться сил, чтобы вызвать меня, когда доберетесь до гор у Мертвого озера… Ну или раньше, если снова влипнете в историю, в чем я, впрочем, ничуть не сомневаюсь…

Глава седьмая

Шел пятый день пребывания Джаво и Саломеи в Аиде, когда им наконец-то удалось добраться до Мертвого озера. Причем почти три из этих пяти дней они провели набираясь сил, осваивая искусство поедания аворов, которому научил их мудрец по имени Пронидиус. Старик был словоохотлив и расточительно делился секретами и особенностями выживания в мире Аида. Джаво сразу определил в нем имитацию, но прогонять не стал, хотя многие другие игроки, тоже находившиеся на поляне, питаясь аворами, гнали мудреца взашей и даже иногда пытались лишить его жизни, впрочем безрезультатно. В целях самозащиты посох старика превращался в змею, с которой не могло совладать ни одно оружие. По крайней мере, Джаво не видел, чтобы кто-то из имевших глупость бросить мудрецу вызов обладал таким оружием.

Когда Джаво и Саломея впервые увидели Пронидиуса, то он сказал, что его привели к ним аворы. Что ж, никого подобное не удивило, потому что цветы на полянах, где путники останавливались в последнее время, были особенно ворчливыми.

– Вам здесь не место! Не место! Не место! – твердили аворы, кивая тяжелыми бутонами.

– Нам просто нужно немного отдохнуть и подкрепиться, – говорила им Афна.

– Твоим друзьям не место здесь! Не место! Не место! – ворчали аворы.

– Не разговаривай с тем, что придется потом съесть, – шутливо посоветовал Джаво имитации нимфы.

– Ты молод и глуп, – серьезно сказала Афна. – Аворы – это вестники Аида. Обидишь их, и каждый грилл узнает о тебе. Ты этого хочешь?

– Вообще-то я хочу их съесть, – пожал плечами Джаво.

Пара набухших бутонов склонилась к его ногам. Лепестки задрожали. Сочные стебли начали пульсировать подобно венам, затем неожиданно лопнули, роняя на землю свои семена. Самые крупные из них задрожали, заставляя молодого стражника отступить. Их оболочка растянулась, покрылась слизью и начала лопаться. В образовавшихся трещинах появились ростки. Они разрывали оболочку еще больше, вытягивая за собой маленькие извивающиеся тела будущих ийсов.

– Ого! – выпучил глаза Джаво. – И как мы будем это есть? Они ведь вылупятся у нас в животах… Может быть, пискля-дракон разыграл нас? – спросил он Саломею.

Бывшая актриса театра Торсия пожала плечами, увидела пульсирующие бутоны аворов у своих ног и предусмотрительно попятилась.

– Не бойтесь их, – раздался старческий голос.

Молодой стражник вздрогнул и выхватил из-за плеч боевой топор, ругая себя за то, что не услышал, как к ним подкрался старик. Адаптивные алгоритмы подсвечивали его посох алым светом, предупреждая об опасности. Никогда прежде Джаво не видел, чтобы оружие светилось алым. Выходит, дракон оказался прав и они снова влипли в историю?

– Я – Пронидиус, – представился старик, разглядывая бывшую актрису и молодого стражника. Посох, зажатый в его руках, извивался подобно змее. – А вы кто? И как попали сюда?

Джаво и Саломея молчали.

– Вы не похожи на местных обитателей, – старец прищурился и громко выпустил газы. – И на людей из Мертвого озера вы тоже не похожи… – он почесал свой вздувшийся живот. – Отвечайте, кто вы?

– Мы пришли из закрытого города Новые Фивы, – подала голос Афна.

– Новые Фивы? – старик произнес это слово, обсасывая беззубым ртом каждую букву. – Место, где колосятся пшеничные поля, – он жадно втянул носом воздух, но тут же поморщился, учуяв собственную вонь. – Вы не могли прийти из закрытого города. Никто не может.

– Мы нашли дверь, которой пользуется Сфинкс, чтобы проникать в Новые Фивы, – сказала имитация нимфы.

– Дверь? – старик беззвучно пошевелил губами. – Даже если так… Никто не сможет выбраться из дворца правительницы Аида, и уж тем более добраться до Мертвого озера!

– Нам помогли.

– Помогли? И кто же? – старик уже готов был рассмеяться, набрав в легкие воздух, но, когда услышал историю о Люции и драконе из озера Скорби, сморщился, выпустив газы. – Если это действительно правда, то я определенно что-то упустил.

– Мы направляемся в святилище Алкмены, ты знаешь, где это? – спросила Саломея, надеясь, что адаптивные алгоритмы решили позволить ей отказаться от использования дракона, забирающего слишком много жизненных сил.

– Святилище Алкмены? – мудрец хитро прищурился. – Хочешь стать жрицей любви? – он притворно скривился. – Сомневаюсь, что у тебя есть шанс. Вот ваша нимфа… – старик бросил на Афну осудительный взгляд. – Да. Нимфа, пожалуй, могла бы, а ты – нет.

– Никто не собирается становиться жрицей, – скривилась Саломея.

– Тогда возвращайтесь в Новые Фивы, – посоветовал Пронидиус.

– Позволь нам самим решать.

– Никто здесь не решает сам.

Старик шагнул вперед. Его трость изогнулась, пытаясь дотронуться до Саломеи.

– Эй! – взялся за боевой топор Джаво, готовый защищать друга.

– Не бойся, – успокоил его старец. – Подарок Сфинкс не опасен, – он ехидно прищурился. – Не опасен до тех пор, пока кто-нибудь не пожелает причинить мне зло. Ты ведь не хочешь этого?

– Без причины – нет.

– Тогда тебе нечего бояться. Подарок Сфинкс не тронет вас.

– Ты покланяешься Сфинкс? – вмешалась в разговор Афна.

– Все поклоняются ей, – пожал плечами Пронидиус.

– Когда мы доберемся до святилища Алкмены и возродим древнего бога Иакха, то время правления Сфинкс закончится, – пообещала имитация нимфы.

– Вы хотите оживить Иакха? – вытаращил глаза старец, не удержался, выпустив от натуги газы, и растерянно хлопнул глазами. – Это сложный квест. Не каждому под силу подобное.

– У нас есть сердце Иакха! – гордо заявила Афна. – Вот здесь, – она прижала руки к животу.

– Вот как… – Пронидиус сжался, затравленно огляделся, желая убедиться, что никто не мог подслушать их, затем упал на землю и начал разговаривать с аворами, уговаривая ворчливые бутоны не разносить по миру Аида весть о том, что сердце Иакха найдено и группа смельчаков близка к тому, чтобы явить миру нового бога. – Кажется, они согласились хранить молчание какое-то время, – неуверенно сказал старик, поднимаясь на ноги и неловко отряхивая старый, доходивший до земли хитон грязно-белого цвета.

– Ты помогаешь нам? – удивился Джаво. – Мне казалось, ты покланяешься богине Сфинкс.

– Все здесь кому-то поклоняются, иначе не получишь волшебный посох, – пожал плечами старик. – А насчет богини… – Пронидиус начал тужиться. – Никакая она не богиня. Боги не плетут интриг. Они либо милуют, либо карают, – он снова громко выпустил газы. – Вот!

Пара людей на соседней поляне устроили драку, и старик, мгновенно переключившись на них, поднял над головой посох,

выкрикивая угрозы.

– Кажется, это не имитации, – сказал Джаво, когда драчуны послали в адрес Пронидиуса пару проклятий, обозвав вдобавок старым дураком.

– Я мудрец! – Пронидиус с гордостью ударил себя кулаком в грудь и тут же сконфуженно выпустил газы. – Ох уж эти аворы, – извиняясь, сказал он Саломее и Джаво, махая руками, чтобы разогнать вонь. – Как видите, даже мудрец вынужден чем-то питаться, – он заговорщически перешел на шепот. – Иногда если вовремя не выпустишь газы или не присядешь, как только приспичит, то кажется, будто ийс уже родился у тебя в кишках и пытается выбраться.

– Ого! – молодой стражник растерянно уставился на сочные бутоны аворов. – А дракон говорил нам, что питаясь ими можно вернуть жизненные силы и повысить стойкость к получаемым ранениям.

– Все верно, – расплылся в широкой улыбке Пронидиус.

– Но разве ты не сказал сейчас, что если съесть такой цветок, то в животе родится ийс и выберется наружу? Я видел, как рождаются эти маленькие грызуны, и мне не хочется, чтобы такая тварь поселилась у меня в животе, хоть я и знаю, что мое тело – это просто образ, созданный из энергии Подпространства.

– Но тем не менее ваш дракон все правильно сказал, – улыбка Пронидиуса стала шире. – Нужно лишь знать систему.

– И что ты потребуешь за объяснения? – спросила Саломея, понимая, к чему все идет.

– Что потребую? – растерялся Пронидиус. – Ничего я в принципе не хочу… Разве что попасть на остров Покоя, хотя это, наверное, слишком большая плата за науку поедания аворов. Если бы вы помогли мне покинуть Аид, оказавшись в божественном забвении на острове Покоя, то я, пожалуй, мог отдать вам свой посох… и хитон… – старик смущенно шмыгнул носом. – Больше у меня ничего нет.

– Посох – это хорошо… – алчно потер подбородок молодой стражник, но тут же получил под ребра от Саломеи и отказался от мысли выполнить между делом еще один квест. – Но боюсь, старик, у нас нет времени на это.

– Жаль, – помрачнел Пронидиус. – Посох мой ох как хорош! – взгляд его стал пытливым, вызывая жалость и усиливая желание получить мощное оружие.

Джаво чувствовал, как обострившиеся протоколы восприятия подчиняют себе его волю, заставляя взяться за поручение хитрого старика, который начал жаловаться, что устал от своей жизни.

– Сколько можно встречать отверженных и заблудших

у Мертвого озера?! – кряхтел он, и от его голоса сердце обливалось слезами. – Для этого есть Эрот и Гес. Они прекрасно справляются со своими обязанностями… – старик комично скривился, изображая глубокие раздумья. – Иногда мне хочется все бросить и поплыть на остров Покоя… Правда, мне кажется, что меня там не ждут. Я ведь просто старик… Но если я стану настоящим мудрецом и буду знать очень много, то богам будет проще отправить меня на остров Покоя, чем держать здесь. Понимаете, о чем я?

– Так ты хочешь, чтобы мы рассказали тебе свою историю?

– От начала и до конца. Каждый секрет. Каждая тайна… – он хитро прищурился, но тут же скривился и начал яростно чесать свой зад, проклиная аворов на чем свет стоит.

Джаво рассмеялся и позвал имитацию нимфы, надеясь, что Пронидиус сочтет ее историю достойной платой за искусство поедания аворов. Да и двум имитациям будет общаться друг с другом намного проще.

– Криос предупреждал, чтобы мы никому не доверяли, – напомнила Саломея, отозвав молодого стражника в сторону.

– Мне казалось, что дракон говорил только о зоргулах.

– А потом напомнил, что мы все равно вляпаемся в неприятности и позовем его. Ты понимаешь, что он выкачивает из меня жизненные силы почти так же, как это сделают гриллы, если мы встретим их.

– С той только разницей, что гриллы не оставят тебя в покое, если ты пожелаешь, – Джаво примирительно улыбнулся, подчеркивая, что не ищет поводов для ссоры. – К тому же если мы освоим искусство поедания аворов, то ты сможешь восстанавливаться в разы быстрее и проблемы с прожорливостью дракона в плане твоей жизни решатся сами собой. Может быть, мы даже сможем чаще вызывать его, чтобы он помогал сражаться… – молодой стражник спешно замолчал, чувствуя, что сейчас либо нарвется на грубость, либо получит очередную затрещину. – Не забывай, что при грамотном потреблении аворов мы можем не только восстановить жизненные силы, но и увеличить их доступный запас.

– Надеешься, что это поможет тебе стать искусным воином? – неожиданно съязвила Саломея. – Зря.

– Ничего не «зря»! – надулся Джаво и начал торопить имитацию нимфы быстрее пересказывать Пронидиусу историю их путешествия по Аиду.

– Не торопи девушку. Я старый, и у меня плохая память! – заворчал старик.

– А мне-то что? – огрызнулся молодой стражник.

– Не забывай, у кого посох! – напомнил мудрец. – Думаешь, в твоем топоре есть хоть сотая доля от силы посоха?

– Это не топор, а лабрис, – сумничал Джаво. – Его, между прочим, подарила мне Гея.

– Ну, эту часть истории я уже слышал! – широко улыбнулся беззубым ртом Пронидиус, повернулся к Афне и велел продолжать рассказ о путешествии по Аиду. – Ты остановилась на моменте, когда Люций отвел вас к озеру Скорби.

Джаво выругался сквозь зубы и вернулся к Саломее, которая пристально наблюдала за шумной компанией на соседней поляне.

– Что там? – спросил молодой стражник.

– Пытаюсь понять, игроки это или имитации.

– Мне кажется… – Джаво прищурился. – Мне кажется, что имитации.

Один из персонажей громко закричал и повалился на спину, хватаясь за живот. Другие громко заржали.

– Говорили же мы тебе, что за один игровой день нельзя съедать так много аворов! – смеялись они, пока живот бедолаги не лопнул, разорванный изнутри дюжиной крохотных ийсов.

Смех стих. Образ мертвеца находился на площадке, а сознание уже было возвращено в оставленное в игровом терминале тело. Друзья погибшего растерянно молчали: молодые и неопытные. Джаво наблюдал за ними, понимая, что до встречи с Саломеей и сам был таким, но сейчас… Он вздрогнул, увидев, как с неба по спирали спустилась стая падальщиков. Голодные ории вытеснили живых игроков с поляны, избавляясь от останков мертвеца. Процедура заняла у них не больше нескольких секунд, затем, тяжело хлопая огромными крыльями, падальщики улетели.

– Пожалуй, я больше не буду есть аворов, – растерянно сказал один из друзей мертвеца.

Остальные согласно закивали и потащились прочь.

– Думаю, твой дракон хотел, чтобы с нами случилось нечто подобное, – подметил Джаво.

Саломея нахмурилась, но спорить не стала. Сейчас, кажется, был тот редкий случай, когда молодой стражник говорил дело, если, конечно…

– Если, конечно, дракон не знал, что мы встретимся с Пронидиусом, – сказала бывшая актриса. – Наш карманный бог ведь – часть адаптивных алгоритмов, которые объединяют всех системных персонажей игровой площадки «Фивы». Так что… – Саломея замолчала, увидев, что Джаво согласно кивает, понимая, куда она клонит. – Полагаю, если сделаем все правильно, то действительно станем сильнее и получим способность быстрее восстанавливаться.

– Если бы еще получить посох мудреца, – алчно прищурился Джаво.

– Да забудь ты о своем посохе! Нет времени проходить дополнительные квесты.

– Но если бы у тебя был посох, то тогда ты бы не была обузой.

– Это ты меня называешь обузой? На себя посмотри! Твой топор ни на что не годен. У меня хоть есть дракон.

– Которого ты боишься активировать, потому что он высасывает из тебя очень много жизненных сил, – скривился Джаво.

– Вот освоим искусство поедания аворов и посмотрим на дракона в действии. Догадайся, на кого я его натравлю сразу.

– Ну хватит вам! Хватит! – закудахтал Пронидиус, встревая в спор. – И кстати, если вам это важно, то боевой топор и дракон не годятся для выполнения квеста по оживлению Иакха.

– Ты знаешь что-то, чего не знаем мы? – спросила Саломея.

– Судя потому, что рассказала Афна, знаете вы не так много, как думаете, – посох мудреца начал извиваться, и ему пришлось тряхнуть его, заставляя змею вновь обратиться в палку. – Не вы первые беретесь решить эту задачу. Знаю, что смельчаки и прежде пытались оживлять древних богов. Взять хотя бы армии Ареса и Оместеса. Когда-то давно земли Аида были тихими и спокойными. Здесь царил порядок, не то что сейчас. Я согласен, правлению Сфинкс нужно положить конец, но разве появление анархической армии Ареса и армии проповедников боли Оместеса не доказывает, что желая помочь можно навредить? А ведь смельчаками, оживившими двух новых богов, тоже двигали добрые помыслы.

– Иакх древнее Оместеса и Ареса, – напомнил Джаво.

– Не забывай, что квест по оживлению Оместеса включал в себя загадку Хтона, который тоже является древним божеством, – напомнил Пронидиус на манер заядлого игромана. – К тому же, каким бы могущественным ни был Иакх, в землях Аида божество без армии – это всего-навсего половина божества.

Слова мудреца заставили Саломею и Джаво переглянуться.

– Об этом мы не подумали, – честно признался молодой стражник.

– Сомневаюсь, что для Икха разработчики вообще создали армию, – сказала Саломея, вспоминая, как еще до приобретения ключа игрока обсуждала предстоящий игровой процесс с Арк-Ми, знавшим о «Фивах» не понаслышке. – Помнишь, я рассказывала тебе о двух братьях, которые втянули меня в историю? – спросила она.

Джаво кивнул.

– Один из них ничего не знал об армии Иакха… – Саломея нахмурилась. – Впрочем, и о самом Иакхе он мне ничего не рассказывал.

– Но ведь мы нашли его сердце, – молодой стражник покосился на имитацию нимфы. – Думаешь, все это обман?

– Не знаю… Наверное, нет. По крайней мере, что касается сердца – нет. Вот армия… – Саломея обернулась, смерив Пронидиуса пытливым взглядом. – Как ты думаешь, имитациям можно верить?

– Знаю, что при необходимости имитации могут быть отличными лжецами, – Джаво огляделся, желая убедиться, что поблизости нет настоящих игроков, пришедших в долину аворов, чтобы набраться сил, питаясь странными цветами, способными при неправильном потреблении забрать жизнь. – Расскажи, что ты знаешь об армии Иакха, – потребовал молодой стражник у мудреца.

– А что взамен? – хитро прищурился Пронидиус.

– Расскажешь все, что знаешь, – и обещаю, что не убью тебя, – решил пойти ва-банк Джаво.

– Угрозы? – растерялся старик и тут же помрачнел. – Как же я устал от угроз, – он покосился на свой посох, начинающий превращаться в змею. – Почему все в этом мире начинают переговоры с угроз? Дурные времена. До того, как к власти пришла Сфинкс, все было иначе. А сейчас… – Пронидиус тяжело вздохнул. – За вчерашний день я спас троих отверженных, появившихся на берегу Мертвого озера. Вытащил их, можно сказать, из пастей гриллов, чтобы потом уничтожить двоих при помощи своего посоха. Это была самозащита, потому что спасенные чудаки решили в благодарность отобрать у меня хитон и посох.

Адаптивные алгоритмы добавили в точки сборки Саломеи и Джаво информационные протоколы о нападениях на Пронидиуса за последний год. Случайные имитации не брались в расчет. Учитывались только реальные игроки. Одни, как уже рассказал мудрец, пытались отобрать у него хитон и посох в благодарность за спасение, другие оказывались умнее и, едва узнав о том, что старик хранит множество тайн и секретов, хотели пленить его и пытками заставить рассказать обо всех известных хитростях и уловках, благодаря которым они смогут быстро прокачать своих персонажей, выполняя сложные задания и находя бонусные квесты, в конце которых ждут щедрые призы от разработчиков… Подобную алчность проявляли больше половины спасенных Пронидиусом игроков.

– Может быть, они просто считают тебя бонусным

персонажем? – спросил Джаво, жалея беззубого старика, пусть тот и был простой имитацией.

– Бонусным персонажем? – Пронидиус нахмурился. – Не понимаю, о чем ты, парень! Это что, какое-то проклятие? – он взмахнул превратившимся в змею посохом. – Если так, то я…

Джаво отступил и машинально потянулся за боевым топором, висевшим за плечами, но Саломея остановила его, вышла вперед и примирительно подняла руку, показывая Пронидиусу, что не имеет дурных намерений.

– Мы пришли сюда не для того, чтобы найти неприятности, – сказала она мудрецу. – Мы здесь, чтобы оживить древнего бога и положить конец правлению Сфинкс. Недавно ты говорил, что желаешь того же. Или я ошибаюсь?

– Я говорил, что хочу отправиться на остров Покоя, раствориться в его божественном эфире, как это сделали многие древние боги до того, как мир Аида сошел с ума… – на лице старика отпечаталась глубокая печаль. – А что касается Сфинкс, то положить конец ее правлению – это задача для молодых, – он смерил бывшую актрису театра Торсия и молодого стражника внимательным взглядом. – Как раз для таких как вы.

– И ты поможешь нам? Расскажешь о том, где найти для Иакха армию?

– Боюсь, эта история вам не по карману, – тяжело вздохнул Пронидиус. – Афна уже рассказала мне историю ваших путешествий по Аиду в обмен на науку поедания аворов, а ничего другого у вас нет.

– Но разве… – Саломея покосилась на посох в руках старика, который продолжал представлять угрозу, шипя и извиваясь, отчего обострялись протоколы восприятия, заставляя испытывать страх, мешающий думать. – Разве ты не говорил, что хочешь отправиться на остров Покоя?

– Остров Покоя? – губы Пронидиуса дрогнули. – Остров Покоя – это хорошо, но… – он опустил посох, превратившийся в обыкновенную палку. – Но, как я уже говорил, боги не хотят принимать меня в свою юдоль.

– А еще ты говорил, что есть способ обойти запрет богов, – сказала Саломея, увидела, как нахмурился старик, и напомнила о его предложении обменять волшебный посох на возможность оказаться в божественном эфире острова Покоя. – Что если мы изменим ставки и вместо посоха ты поможешь нам разгадать тайну армии Иакха? – предложила бывшая танцовщица.

Пронидиус задумался.

– А кому достанется мой посох? – осторожно спросил он.

– Сможешь оставить его себе, – отмахнулась Саломея.

– Или, если на остров Покоя не пускают с оружием, можешь оставить посох нам, – спешно добавил Джаво, не желая упускать то, что само идет в руки.

– Если я и отдам посох, то только тому, кто займет мое место, – сказал как отрезал Пронидиус.

– Ладно, хватит нам и того, что ты поможешь найти для Иакха армию, – хмуро проворчал молодой стражник.

– Хватит нам и того, что ты поможешь найти для Иакха армию, – передразнил его старик, кривляясь словно ребенок. – Как быстро растут запросы. Сначала вы просили научить питаться аворами, а теперь хотите, чтобы я помог свергнуть Сфинкс?

– Ты сам сказал, что Иакху нужна своя армия. А если есть задание, то значит должны быть и те, кому его выполнять. Разве нет? – спросила Саломея старика, бросив короткий гневный взгляд на Джаво, надеясь, что он все поймет и не станет вмешиваться в разговор, раздражая Пронидиуса, позволяя уходить от основной темы разговора. – Поправь меня, если я ошибаюсь, – требовательно уставилась на мудреца бывшая актриса.

– Я не знаю, – скривился Пронидиус, смущаясь подобного взгляда.

Он отвел глаза и задумчиво поскреб указательным пальцем с грязным ногтем подбородок, покрытый короткой седой щетиной, размышляя вслух:

– С одной стороны, остров Покоя – это, конечно, хорошо, но с другой… – мудрец покосился на Саломею и Джаво. – Не справиться им с заданием без посторонней помощи… Армия для Иакха! Подумать только! Не успели еще оживить древнего бога, а уже планируют, как получить для него армию… Дурные времена. Дурные нравы. Все кому не лень считают себя особенными. Думают, что именно они смогут добиться того, чего не удалось другим, – он снова наградил новых знакомых оценивающим взглядом. – Да вы только посмотрите на себя! Вам ведь не место в Аиде. Вы слишком хрупкие и беззащитные. Я вообще удивлен, как вы смогли зайти так далеко! – взгляд его стал колким. – Да вы хотя бы представляете себе, что вас ждет?

Саломея и Джаво переглянулись, пожав плечами.

– Я говорю сейчас даже не о том, чтобы привести к древнему богу армию. Попытайтесь представить, через что вам придется пройти, чтобы получить возможность отправить меня на остров Покоя, – старик выпустил газы, но не заметил этого. – И не думайте, что сможете обмануть меня. Ничего подобного! Я стреляный воробей! Сначала билет на остров Покоя, затем тайна армии Каньона ветров, – мудрец понял, что проговорился,

и спешно зажал рукой рот, вытаращив глаза.

Саломея и Джаво снова переглянулись.

– Не думайте, что, зная место назначения, сможете решить задачу без моей помощи, – поспешил реабилитироваться Пронидиус.

– Мы и не думали, – успокоила его Саломея.

– Совсем? – старик недоверчиво прищурился. – А как же притязания мальчишки на мой посох?

– Мальчишка просто боится, что для выполнения задания его боевой топор будет слабым подспорьем.

– Вот как? – Пронидиус снова поскреб указательным пальцем щетинистый подбородок. – Что ж, в таком случае он, пожалуй, прав. Каньон ветров – опасное место, но прежде чем отправиться туда, вам придется выполнить еще одно задание – заработать для меня дорогу на остров Покоя, и для этого ваших навыков явно не хватит, – старик окинул взглядом окруженную скалами долину, которая, как проплешинами, была покрыта небольшими цветочными полянами. – Поэтому давайте вернемся к нашему первоначальному договору – история о путешествиях за науку поедания аворов, – чтобы вы могли немного улучшить свои способности перед началом нового задания. Что скажете?

Старик отвернулся и замер, демонстративно уставившись вдаль, давая игрокам возможность обсудить его предложение.

– Думаешь, нужно согласиться? – спросил Джаво, вспоминая, как недавно игроку, наевшемуся аворов, ийс разорвал живот изнутри. – Полагаю, это сложная наука… – он увидел улыбку на губах Саломеи и смущенно замолчал, опустив на мгновение глаза, затем не совсем удачно попытался натянуть на себя маску беспечности. – Хотя это ведь все не по-настоящему. Игровая площадка построена в Подпространстве, и у нас, если задуматься, в действительности даже нет тел – только образы, существующие в мире энергии благодаря взаимосвязям ядер личности и протоколов точки сборки… Так что если у моего персонажа из живота вылезет ийс, то это ничего не будет значить, верно?

– Верно, – осторожно улыбнулась Саломея, понимая, что храбрость молодого стражника – это просто маневр, чтобы успокоить себя. – К тому же у нас ведь будет учитель. Это совсем не то, что осваивать науку поедания аворов самостоятельно.

– Интересно, у меня после этого улучшится всеядность? – нахмурился Джаво. – Друзья в Размерности говорили, что можно развить эту способность до такого уровня, что игровые схемы позволят тебе питаться своими сородичами, улучшая способности… Съешь сердце храброго игрока, которому благоволят адаптивные алгоритмы, и сможешь сам безнаказанно

совершать безрассудные поступки. Или если съесть мозг колдуна, то тебе откроется доступ к заклинаниям…

– Сомневаюсь, что разработчики «Фив» пошли бы на такое, – перебила мальчика Саломея, уловив суть. – Способность каннибализма уже используется игровой площадкой «Голод», а это, как ты знаешь, главный конкурент «Фив». Конечно, разработчики часто воруют у конкурентов удачные идеи и наработки, но только не в этом случае, потому что площадки построены в разных реальностях двухуровневого мира и у каждой свой круг потребителей. Конкуренция иногда строится даже не на нововведениях и свежих наработках, а на подчеркивании отличия одной площадки от другой, говоря потребителю: «Если вы не хотите приобретать ключ игрока площадки «Голод» потому-то, тому-то и тому-то, то приобретайте ключ игрока площадки «Фивы», потому что у нас ничего подобного нет»… Так что, поверь мне, скорее всего, твои друзья в Размерности врали о том, что в «Фивах» можно развить всеядность. К тому же от подобных способностей отказались даже разработчики «Голода», потому что в какой-то момент желание быстрого развития дошло до идиотизма и «особенно одаренные» игроки начали есть свои собственные тела, что, по замыслу разработчиков, допускалось исключительно в экстренных случаях. Процесс дошел до абсурда, вызвав насмешки и негативные отзывы в кругах авторитетных социологов и аналитиков. Учитывая способности к регенерации игровых клонов «Голода», игроки начинали питаться своими телами, едва успевали появиться на игровой площадке. Рейтинги нейронных трансляций игровых проектов резко начали падать, потому что никто не хотел смотреть, как во время бунтов, в разгар ожесточенных боев, игроки, вместо того чтобы сражаться или спасать свою жизнь, получив ранение, начинали спешно поедать сами себя. На совете разработчиков «Голода» часто крутили нейронный ролик, где игрок подбирает свой выбитый глаз и гордо отправляет его в рот. Подобный идиотизм привел сначала к критике игрового процесса, а затем к насмешкам, которые едва не пустили «Голод» ко дну, превратив из серьезной игры в собственную карикатуру. Критика и насмешки были столь беспощадными, что даже клирики, всегда обвинявшие «Голод» в чрезмерной жестокости и пропаганде насилия, подняли проект на смех, тонко прочувствовав абсурдность происходящего. Сомневаюсь, что ты застал те времена, но над «Голодом» посмеивались все, включая рьяных поклонников, которые в итоге и настояли на блокировке способности. Следом за «Голодом» от этого отказались и менее крупные игровые порталы. Официального собрания разработчиков ведущих игровых

площадок не было, но многие проекты заказали независимые исследования, в результате чего появился внушительный перечень способностей и сюжетных линий, от которых лучше отказаться на игровых площадках. Впрочем, подобное не стало чем-то новым, повторив ситуацию с игровыми площадками на заре их развития, когда информационные сообщения с отчетами о достижении и развитии персонажа демонстрировались непосредственно во время игрового процесса. Причем технология информационных панелей была практически идентичной вне зависимости от того, использует площадка нейронные сети или построена в мире Подпространства.

– А! Я видел нейронные реконструкции об этом, – оживился Джаво. – Вначале игроки не жаловались, но потом, когда площадки стали развиваться и начались эпические сражения, играть стало невозможно, потому что информационные панели были повсюду, мешая нормально вести бой. Разработчики спешно сделали индивидуальный доступ, но и это не помогло, потому что панели отвлекали, появляясь в такие моменты, когда это совсем не нужно.

– Все верно, – снисходительно улыбнулась Саломея. – Для своих лет ты знаешь очень много, хоть и не подключен к информационной нейронной сети.

– У меня хорошая память! – гордо объявил Джаво. – К тому же мой отец всегда рассказывает мне о своем бизнесе и бизнесе конкурентов, так что я, считай, с рождения знаю об игровых площадках и главных разработках жилого комплекса Isistius labialis.

Молодой стражник расхрабрился и сам подошел к Пронидиусу, сообщив, что они согласны пройти обучение.

– Ничуть не сомневался в принятии вами подобного решения, – сказал мудрец, отвесив величественный поклон.

Джаво подумал, что подобные потуги заставят старика снова выпустить газы, но ничего подобного не случилось, хотя старик, казалось, и сам удивился такому повороту дел.

– Ну что ж… – протянул он настороженно, все еще ожидая конфуза. – Приступим, пожалуй?

– Конечно, – беззаботно согласился Джаво.

Старик улыбнулся беззубым ртом и, оглядевшись, пошел на соседнюю поляну, где росли аворы с желтыми бутонами. Убедившись, что никто кроме Саломеи, Джаво и крутившейся возле них Афны его не слышит, он сказал, что поедание аворов нужно начинать с тех, что имеют бутоны желтого цвета.

– Они бесполезны для восстановления и развития, но благодаря им мы приучаем желудок к вырабатываемому

аворами яду. К тому же из желтых аворов никогда не рождаются ийсы. Так что желтые аворы в небольшом количестве совершенно безопасны, но также и бесполезны, – старик снова для верности огляделся и сказал, что главный ингредиент, необходимый, чтобы организм приспособился к поеданию аворов в больших количествах, находится не в цветах и не в определенной системе. – Даже если вы выполните все по порядку: сначала используете аворы с желтыми бутонами, затем отыщете редкие розовы, перейдете к оранжевым и закончите самыми ядовитыми и эффективными для развития и восстановления фиолетовыми, то вам все равно не избежать мучительной смерти от дюжин ийсов, которые родятся у вас в кишках, – Пронидиус нахмурился и бережно погладил свой живот. – Много потерял я времени и перенес страданий, прежде чем постиг истинную науку поедания аворов.

Случайный прохожий заставил мудреца замолчать. Высокий мужчина бегал от поляны к поляне, собирая цветы с фиолетовыми бутонами.

– Эй, на твоем месте я бы так не налегал на фиолетовых аворов! – крикнул ему Джаво. – Я слышал, что они очень ядовиты.

– Спасибо, конечно, но… – мужчина показал на прикрепленную за спиной охапку фиолетовых аворов. – Это на продажу. Здесь недалеко живет кузнец, которому нужны фиолетовые аворы для приготовления раствора, способного закалить сталь, превратив в нерушимый монолит… А что касается твоего предостережения, то… – мужчина нахмурился. – Никогда бы не подумал, что этих говорунов можно есть. И на что это влияет?

– Говорят, помогает восстанавливать жизненные силы, – пожал плечами Джаво. – Но я бы не верил слухам. К тому же я своими глазами видел, как умер игрок, съевший много аворов.

– Умер?

– У него из живота выбрался ийс.

– Мерзость!

– Вот и я о том! – Джаво помялся и назвал свое имя.

– А меня зовут Тэилс, – сказал мужчина с охапкой фиолетовых аворов. – Я отверженный. Если бы знал, каково здесь на самом деле, то никогда бы не приобрел такой ключ игрока.

– У меня вообще был ключ стражника из королевского дворца в закрытом городе.

– В закрытом городе? Это что, какой-то квест? – новый знакомый хитро прищурился, меряя Джаво пристальным взглядом, засомневавшись, что разговаривает с настоящим игроком.

– Я не имитация! – рассмеялся молодой стражник. – Закрытый город – это Новые Фивы, которые, согласно игровой легенде, были построены Сфинкс, когда она пришла к власти. Это… В общем, закрытый город – скука смертная.

– Понятно, – дружелюбно улыбнулся Тэилс. – А то я уж подумал, что ты пытаешься подписать меня под какой-то квест. Хватит с меня и кузнеца, который в обмен на клинок заставил собирать фиолетовые цветы, не сказав, что в землях, где находится его кузня, аворы под запретом. Я уже пять раз пытаюсь доставить ему необходимую для приготовления отвара охапку аворов, и меня то грабят бандиты, то останавливает местная стража.

– Стража? – растерялся Джаво. – Не знал, что на территории Аида есть организованные поселения, за исключением дворца Сфинкса и лагерей армий Оместеса, Ареса и Тидея.

– Не всем нравится бесконечная война в этом мире. По крайней мере, не всем нравятся главенствующие здесь силы. Три великих армии уже порядком достали многих игроков, так что мы пытаемся послать все к черту и организовать собственные поселения и силовые структуры, как это происходит в Далеких землях за Голиафскими горами, только у нас нет игровых ограничений и сложностей со сменой локации, как у телебов.

– И у вас есть свой кузнец?

– Да. Мерзкий тип.

– В закрытом городе кузнецы были героями, которые победили великанов.

– Хотел бы я сказать то же самое о кузнецах Аида. Ничего не делают просто так. Даже для тех, кто состоит в их гильдии. За все требуют плату, – Тэилс указал на фиолетовые цветы. – Думаешь, стал бы я по доброй воле собирать этих говорунов?

– Не знаю – по-моему, это нормально, – пожал плечами Джаво. – Когда в закрытом городе мне потребовалась помощь кузнеца, то я выполнял ряд заданий.

– Вот поэтому я и хочу получить хороший кинжал, – сказал новый знакомый, косясь на висевший за плечами молодого стражника лабрис. – У тебя-то, я смотрю, уже есть достойное оружие. С таким, думаю, можно не выполнять квесты, а просто заставить кузнеца или еще кого-нибудь делать то, что тебе нужно, – в глазах Тэилса сверкнул алчный блеск. – Давно у тебя эта игрушка?

– Уже и не помню, – соврал Джаво.

– Наверное, развил высокий уровень владения?

– Само собой.

Новый знакомый задумчиво погрыз нижнюю губу.

– А может, врешь ты все? – спросил он, хитро прищурившись. – Просто повезло и подобрал где-нибудь или добил раненого воина, который в нормальном состоянии уделал бы тебя одной левой.

– Я убил этим топором телеба, иддала и несколько менее серьезных монстров, включая пару гриллов.

– Вот как?

– Зря не веришь. Когда ангел утренний звезды вел нас к озеру Скорби, он ранил монстров, встречавшихся нам, позволяя мне добивать их, улучшая навыки и уровень урона, наносимого врагу лабрисом.

– Точно врешь! – осклабился новый знакомый и, выхватив нож, побежал на молодого стражника, надеясь застать того врасплох.

Адаптивные алгоритмы подсветили алым предполагаемое место схватки, ограничив к нему доступ посторонним. Джаво видел, как Афна кричит ему что-то, но не мог разобрать ни слова – система ограждала его от внешнего мира. Оставалась округлая проплешина выжженной земли под ногами и противник напротив, который, прежде чем Джаво взял в руки боевой топор, успел нанести ему десяток колющих ударов, отраженных броней молодого стражника, которая была пусть и начального уровня, но отнюдь не дешевой.

– Где ты раздобыл такую защиту? – спросил Тэилс, отскакивая от противника. Нужно было сменить тактику, и он спешно пытался разглядеть в броне стражника уязвимые места.

«Что там говорили бывалые воины о подобных доспехах? – думал пройдоха Тэилс, вспоминая разговоры стражников поселения, когда он вертелся возле их костров с другими проходимцами, готовый драться за объедки. – Кажется, нужно бить между защитных пластин. Точно! Акурат между пластин!»

Перебросив нож из одной руки в другую, надеясь, что это отвлечет молодого стражника, он снова бросился в атаку. Джаво шагнул назад и махнул топором. Нож противника лязгнул о доспехи, скользнул между пластинами. Боль обожгла сознание, но молодой стражник был готов к этому. Урон был допустимым, особенно учитывая то, что Пронидиус скоро передаст ему науку поедания аворов и он сможет исцелить себя. Плюс выпад противника заставлял открыться. Остальное было плевым делом.

Лезвие лабриса расчленило тело Тэилса с такой легкостью, что Джаво едва не выронил от неожиданности топор из рук. Разрубленные части противника упали на землю, из которой вылезли цепкие корни, утащив погибшего вниз. Ничего

не осталось, кроме появившихся крошечных цветов. Информационные протоколы точки сборки напомнили, что такие цветы называются алозии и растут исключительно на могилах. Среди цветов блеснул неизвестный предмет. Джаво нахмурился, подошел ближе и обнаружил карту, на которой был изображен тайный проход в окруженное скалами поселение. Джаво убрал карту в походную сумку и поднял нож Тэилса, чтобы использовать его для развития лабриса.

Адаптивные алгоритмы сняли защиту с места поединка, позволив молодому стражнику вернуться к друзьям.

– Какого черта ты делаешь? – накинулась на него Саломея.

– Он первый начал! – по-детски топнул ногой Джаво, готовый до последнего отстаивать свою позицию.

– А кто первый заговорил? – Саломея выглядела так, словно собиралась надрать молодому стражнику уши – он мог поклясться, что видит это намерение в ее глазах. – Тебя ведь предупреждали, что в этом мире лучше держаться подальше от других игроков.

– Он собирал фиолетовые аворы, и я просто предупредил его, что будет, если их съесть. Кто же знал, что этот пройдоха позарится на мой топор? К тому же он был знаком с кузнецом. Я хотел выпытать у него дорогу. Кто знает, когда нам потребуется хорошее оружие или броня… – он смутился, увидев вспыхнувший в глазах Саломеи огонь. – Но теперь у нас есть карта, ведущая в тайное поселение игроков, так что если мы решим укрыться, чтобы восстановить силы или выждать время…

– У нас что, дел других нет?

– Учиться поеданию аворов у нас, значит, есть время, а заглянуть к кузнецу – нет? – обиделся Джаво. – Ты танцовщица – тебе не нужно оружие. А что делать мне? Я без хорошего оружия как без рук.

– У тебя есть лабрис.

– Пройдет много времени, прежде чем я прокачаю его до уровня, когда смогу сражаться с серьезными противниками, а у кузнеца мы могли бы приобрести много хорошего оружия, чтобы применить его для слияния с лабрисом. И не забывай, что, какого уровня бы ни достиг лабрис, моя броня от этого не станет крепче.

– Я понимаю, но у нас на это сейчас нет времени, – неожиданно примирительно сказала Саломея. – Ты хочешь защитить меня и Афну – это хорошо, но мы и так набрали очень много квестов, которые нужно решить, а кузнец ведь, как ты понимаешь, не станет ничего делать просто так.

– Я могу ему заплатить. Ты ведь знаешь, что отец регулярно пополняет мой личный счет.

– Не все в этой игре можно приобрести за единицы Влияния. И это не просто слова. Арк-Ми рассказывал мне, что разработчики создали специальный аналитический отдел, который следит за подобным. Сам понимаешь, богатых игроков вроде тебя не так много. Основная масса покупателей игровых ключей – средний класс. Так что если богачи начнут контролировать игровой процесс, то это резко снизит интерес в кругах основных пользователей проекта… Да ты и сам, думаю, уже столкнулся с этим, когда сходил с ума от скуки в Новых Фивах, тщетно пытаясь развивать навыки. Какого уровня силы и мастерства ты смог достичь, не выполняя специальных заданий?

– Чуть выше начального.

– Вот видишь! – улыбнулась Саломея, заставляя молодого стражника признать, что она права. – Кузнец в поселении, карту с дорогой к которому ты нашел, обязательно поручит нам какое-нибудь задание.

– Собирать фиолетовые аворы, – сказал Джаво, вспомнив рассказанную Тэилсом историю.

– Учитывая, сколько оружия тебе потребуется для апгрейда лабриса, сильно сомневаюсь, что мы отделаемся заданием по собиранию аворов. Если, конечно, кузнец не решит организовать оптовую продажу этих цветов, – Саломея улыбнулась, подчеркивая, что последние слова – шутка.

Молодой стражник помрачнел, вынужденный согласиться.

– Как только будет возможность, мы обязательно улучшим твои боевые навыки, – пообещала ему Саломея и позвала ожидавшего окончания разговора Пронидиуса, сообщая, что они готовы к продолжению изучения науки поедания аворов.

– Не прошло и года! – скривилась Афна, встретилась взглядом с молодым стражником и неожиданно улыбнулась. – Здорово ты уделал того задиру! – подмигнула она, и Джаво почувствовал, как что-то екнуло внизу живота, напоминая, что после смены локаций и начала игры в Аиде возрастные ограничения явно перестали работать должным образом.

Молодой стражник завороженно смотрел на обольстительную имитацию нимфы, понимая, что очарование вызвано поддельными протоколами восприятия, но не мог ничего поделать. Где-то далеко, словно в другом мире, Пронидиус рассказывал об ингредиентах, необходимых для нейтрализации яда аворов и снижения активности рождающихся после поглощения бутонов ийсов.

– Много бессонных ночей я провел, мучимый спазмами и болями, пока боги не сжалились надо мной, послав Орфея, спевшего историю о том, как правильно потреблять в пищу

аворов. Это случилось во сне, и долго я не мог решиться проверить рассказ, но потом голод и скрученный живот доконали меня окончательно и я все-таки прислушался к совету приснившегося мне божества, – Пронидиус тяжело вздохнул. – Секретный ингредиент в науке поедания аворов – алозии.

– Алозии? – оживилась имитация нимфы, позволяя молодому стражнику выдохнуть, вырвавшись из лишающих воли чар. – Ты что, хочешь сказать, что нам придется питаться не только говорящими аворами, но и цветами, растущими на могилах мертвецов? – спросила она старика.

Пронидиус смущенно кивнул.

– Я понимаю, что это редкий ингредиент, – сказал он. – Несмотря на то, что смерть достаточно частое явление в Аиде, отыскать алозии крайне сложно. Они живут не дольше дня. Спрос на них велик среди магов, которые отправляют на поиски могильных цветов своих подмастерьев и просто новичков, которые меняют алозии на снадобье и тайные заклинания. Слышал я, что и некоторые кузнецы стали применять алозии для смесей, необходимых при закалке стали, хотя обычно они ограничиваются аворами, за что последние, кстати, сложили о них нелицеприятную песню… – старик продолжал говорить, но слушала его только имитация нимфы.

Саломея и Джаво переглянулись и не сговариваясь обеспокоенно уставились на могилу Тэилса, над которой дрожали на теплом ветру хрупкие и невзрачные цветы с фиолетовыми лепестками.

– Думаешь, это была случайность? – спросила Саломея. – Я имею в виду появление наглеца, бросившего тебе вызов, и его последующую смерть?

– Ты много видел подобных случайностей? Все выглядит так, словно Тэилс был частью обучения Пронидиуса. Как имитация телеба в покоях Геи, когда она подарила мне лабрис, помнишь?

– Но мне казалось, что это был обычный игрок.

– Мне тоже так казалось. Он разговаривал как игрок, не отрицая, что есть мир вне игровой площадки. Ты хоть раз видела, чтобы имитации вели себя подобным образом?

– Нет, но, когда рядом много имитаций, мы тоже не можем общаться свободно, потому что игровые протоколы активируют необходимость следовать легенде выбранного персонажа. Когда я только попала в игру, то долгое время не могла даже думать о реальном мире. Контроль над сознанием приходил только в комнате личных достижений, во время перезагрузок системы, но когда начинался игровой день, я снова забывала обо всем. Словно у меня и не было жизни вне игровой площадки. С одной

стороны, это, конечно, хорошо – долой проблемы, но с другой… Вместе с проблемами уходили и светлые воспоминания. Родители, детство, работа, друзья, дочь Ариша… – Саломея помрачнела, возвращаясь мыслями в оставленный за игровой площадкой мир Размерности с его проблемами, которые казались неразрешимыми.

– Со мной вначале было нечто подобное, – согласился Джаво. – В первые дни в окружении имитаций я вообще был слишком увлечен игрой и совершенно забыл о том, что меня недавно похищали, требуя отца финансировать запрещенные Иерархией исследования центров Энрофы, и о том, что у меня обнаружили способности нейропата, которые должны со временем выжечь основные чувства… Такое всегда происходит, когда вокруг тебя имитаций больше, чем реальных игроков. Иначе мы будем знать, кто реален, а кто нет, и играть станет неинтересно. Думаю, это была хорошая идея разработчиков, позволившая расширить игровой мир, не боясь, что большинство территорий превратятся в заброшенные пустыни – адаптивные алгоритмы создадут столько имитаций, сколько потребуется… – Джаво покосился на могилу Тэилса и задумчиво прикусил губу. – Может быть, разработчики создали новый вид имитаций? Тогда появление Тэилса легко объясняется. Мы приняли квест Пронидиуса, начали обучение искусству поедания аворов, чтобы набраться сил перед выполнением главного задания, и, чтобы не превращать процесс в рутину, адаптивные алгоритмы решили помочь нам, послав Тэилса, который напал на меня. Это упростило задачу поиска могильных цветов и добавило движухи. Но тогда… – молодой стражник вспомнил полученную после победы карту поселения. – Есть вероятность, что в процессе выполнения заданий нам придется обращаться за помощью к кузнецу. Иначе зачем адаптивные алгоритмы подсунули мне карту тайного поселения? У них каждое событие строго обусловлено и продумано… Да и в то, что Тэилс был имитацией, верится с трудом. Зачем разработчикам такие сложности? Система прекрасно работала, используя имитации старого образца. Никто не жаловался, – Джаво задумался, но в голове вертелся лишь один ответ. – Если только спрос на ключи игроков площадки «Фивы» не упал ниже критически допустимого уровня и, чтобы сохранить иллюзию движения и развития, приходится добавлять новых персонажей, скрывая от людей реальный низкий рейтинг и спрос? Впрочем, сомневаюсь, что это так.

– Не сомневайся, – Саломея вспомнила время, когда работала в Размерности на двух братьев, покинувших проект «Фивы». – Арк-Ми и Прай-Ми говорили мне, что проект переживает сейчас

не лучшие времена. А они, поверь мне, знали ситуацию изнутри, так как входили в первый круг совета разработчиков… Прай-Ми, по крайней мере, точно входил.

– И как тогда отличать имитаций от реальных игроков? – озадаченно спросил Джаво, пытаясь вспомнить детали разговора с Тэилсом, чтобы разглядеть в них особенности, принадлежащие имитации, но… – Думаю, подобный расклад многим игрокам не понравится, – протянул молодой стражник.

– Какой расклад? – вклинилась в разговор Афна. – Спорите о том, считать богохульством поедание могильных цветов или нет?

– О каком богохульстве идет речь, если об этом мне рассказал Орфей? – подхватил слова имитации нимфы Пронидиус. – Вот найти их… – он хитро прищурился, устремляя взгляд к Джаво. – Если бы не наш молодой герой, победивший напавшего на него проходимца, то нам бы пришлось потратить много времени и сил на поиски могильных цветов, а так… – беззубый рот старика растянулся в широкой улыбке. – Вот нужные нам алозии, – он указал рукой на синие невзрачные цветы на могиле Тэилса.

– Ну точно – Тэилс был имитацией! – в сердцах воскликнул Джаво.

Пронидиус проигнорировал его слова, подошел к свежей могиле, бережно сорвал синий цветок и положил в рот.

– Здесь тоже нужно знать меру, – сказал он, шлепая губами и прикрыв глаза, притворяясь, что получает удовольствие от пережевывания. – Алозии не менее ядовиты, чем фиолетовые аворы, но если сразу после проглатывания алозии начать поедание аворов… – старик метнулся на соседнюю поляну, налегая на растущие в большом количестве розовые и оранжевые аворы. – То яд двух разных видов растений нейтрализует друг друга, – сказал Пронидиус с набитым ртом. – Это спасает вам жизнь и позволяет подготовить организм к новым дозам алозий и фиолетовых аворов, – старик замахал руками, требуя делать так же, как он. – Здесь главное не допустить промедления, потому что яд алозий распространяется быстрее яда аворов! – кричал он, не скрывая, что страдает от боли в животе. – Не нужно бояться и останавливаться. Как только вас начинает скручивать от попавшего в кровь яда алозий, налегайте на фиолетовых аворов – это самый благоприятный момент для того, чтобы вобрать в себя содержащуюся в говорящих цветах энергию. Боль обязательно пройдет.

Пронидиус упал на колени, но продолжил жадно набивать рот фиолетовыми аворами. Казалось, что он умирает, но затем

неожиданно силы вернулись и старик вскочил как ни в чем не бывало.

– Ну, что я вам говорил? – спросил он, гордо подняв голову. – Доведете технологию до автоматизма и сможете проделывать такое по полсотни раз за день, лишь бы под рукой были необходимые ингредиенты.

Желая продемонстрировать новые способности, старик разбежался и, подпрыгнув, сделал сальто. Приземлившись на ноги, он сложил на груди руки с горделивым видом ребенка, но тут же сконфузился, громко выпустив газы.

– Извиняюсь! Небольшой побочный эффект, – пробормотал он, опираясь на посох, словно боялся напрягаться, зная, что конфуз тут же повторится.

– Ого! – только и сказал Джаво, не скрывая, что относится к процедуре с сомнением.

– Первые полдня придется помучаться, зато потом можно довести процесс до автоматизма, – пожал худыми плечами Пронидиус.

– Это значит, что, освоив способность поедания аворов, можно будет, найдя нужные ингредиенты, активировать процесс, не участвуя в нем, как это происходит, когда ты играешь в режиме пропуска ненужных сюжетных линий? – спросил молодой стражник, но имитация мудреца, не собираясь отвечать, демонстративно уставилась вдаль, словно там появилось что-то крайне важное. – Ненавижу, когда они так делают! – сказал Джаво.

– Думаешь, действительно есть возможность, освоив способность, переводить ее в автоматический режим? – спросила Саломея. – А то, чтобы получить значительный прирост, судя по всему, одной поляной аворов дело не обойдется, а бегать здесь несколько дней не особенно хочется.

– Ну, старик нам точно не скажет, – молодой стражник покосился на имитацию нимфы. – От нее тоже не стоит ждать дельных советов, так что… – он тяжело вздохнул. – Так что остается выяснять в процессе. Как там говорил Пронидиус? Немного алозий заедаем алыми и оранжевыми аворами, затем повышаем дозу могильных цветов и налегаем на фиолетовых говорунов?

– Кажется, как-то так.

– Интересно, если что-то не сработает и у меня из живота вылезет ийс, я успею порубить Пронидиуса на части или нет? – Джаво заставил себя улыбнуться и начал обучение.

Первые этапы показались настоящей пыткой. Действия были разрозненными. Обостренные протоколы восприятия мешали

мыслить рационально, словно система специально ставила игрокам палки в колеса. Казалось, что меняются даже поляны, где находятся аворы нужных цветов. Хотя возможно, виной всему был исключительно искусственный сбой протоколов точки сборки, имитирующий волнение, потому что не удавалось даже запомнить цветовую последовательность, согласно которой необходимо было есть аворы, не говоря уже о дозировках могильных цветов, о которых обычно просто забывали. Если бы не Афна, которая появлялась, когда Джаво или Саломея готовились к смерти от отравления аворами, и приносила алозии, то все могло бы закончиться плачевно.

Успехи в освоении науки поедания аворов наметились лишь во второй половине дня. Бывшая актриса театра Торсия и молодой стражник начали справляться без помощи Афны, соблюдая необходимые последовательности потребления цветов.

Ближе к вечеру стали появляться первые признаки возможности перевода процедуры в автоматический режим. Если бы не стычка с группой пленных солдат армии Ареса, заявивших, что им удалось сбежать из темниц Тидея, представителя официальной власти Аида, то к концу игрового дня Саломея и Джаво могли бы постичь науку поедания аворов. Но воины Ареса, безоружные, но не менее опасные, позарились на боевой топор молодого стражника, решив, что смогут добыть его малой кровью.

– Если увидишь, что я начинаю проигрывать, то активируй дракона, – сказал Джаво, покидая поляну, чтобы перемеситься в отведенный для поединка, подсвеченный синим светом пятачок.

Он насчитал дюжину обессиленных и безоружных воинов армии Ареса, готовясь, что они набросятся на него все сразу, как стая голодных падальщиков, но адаптивные алгоритмы ограничили площадку для сражения, позволив войти на нее только троим представителям армии Ареса. Остальные толпились вокруг, подбадривая товарищей восторженными криками. Кулаки и зубы диких воинов не могли противостоять острым лезвиям боевого топора Джаво, но их навыки ведения боя и сила тел была значительно выше способностей молодого стражника. Люди, приобретавшие ключ воина армии Ареса, получали персонаж, изначально развитый в несколько раз лучше, чем достался Джаво. До сих пор он мог только мечтать, чтобы приблизиться по уровню мастерства и силе к представителям одной из трех армий Аида.

Воины Ареса считались одними из самых неорганизованных, но славились ловкостью и жестокостью, позволявшей им не щадить ни себя, ни противника. Впрочем, сейчас, вынужденным действовать голыми руками против вооруженного

стражника, им как никогда пригодились бы организационные навыки, коими славились воины армии Тидея. Последние знали правила ведения боя, держали строй, соблюдали порядок и субординацию. Конечно, иддалы не были такими ловкими, как воины Ареса, но окажись они сейчас противниками Джаво, и у молодого стражника не было бы шансов. Иддалам изначально устанавливались в точку сборки информационные протоколы всевозможных вариантов ведения боя.

К тому же оставшиеся вне сражения воины Ареса не смогли дождаться своей очереди. Им следовало наблюдать за сражением молодого стражника, отмечать его ошибки и слабые стороны – так поступили бы иддалы. И пусть Джаво расправился с первой тройкой противников без особого труда, на второй волне он бы неминуемо столкнулся с трудностями, вымотавшими его, а третья тройка смогла бы достать его… Но воины Ареса не были иддалами. Устав ждать своей очереди, они, распаленные видом сражения, не смогли удержаться и начали искать себе новую жертву.

– Берегись! – крикнула имитация нимфы, заметив, что пара грязных и диких воинов Ареса подбираются к Саломее.

Бывшая актриса театра Торсия попятилась и предупредила наглецов, что у нее есть возможность вызвать для своей защиты древнее божество по имени Криос. Воины Ареса переглянулись, не понимая, о чем идет речь.

– Это дракон! – сказала Саломея. – Он небольшой, но обладает чудовищной силой, так что… – она увидела хищные оскалы у грязных и отощавших воинов, которые не поверили ее словам, и грязно выругалась, надеясь, что дракон успеет появиться прежде, чем дикари накинутся на нее.

Но вызывать Криоса не потребовалось. В сражение вмешался Пронидиус, пустив в ход свой превратившийся в змею посох. Воины Ареса не знали страха, поэтому вместо того, чтобы разбежаться, предпочли принять бой. Адаптивные алгоритмы проигнорировали схватку, оставив полный доступ к месту сражения. Воины Аресы окружили старика, но посох в его руках был куда более грозным оружием, чем боевой топор Джаво. Превратившись в змею, посох направлял руки старика, выбирая себе жертву. Он жалил, парализуя противников, обвивался вокруг их конечностей, ломая кости, душил, хлестал, разрубая кожу и мясо.

Поединок дряхлого старика с дикими воинами закончился раньше, чем Джаво успел разделаться со своими противниками. Молодой стражник как раз прикончил второго нападавшего, когда посох-змея Пронидиуса, обвив шею последнего противника,

оторвал ему голову, заставив Саломею, удивленную подобной жестокостью, растерянно ахнуть.

– Мне тоже не нравится, как действует посох, но, видимо, не нужно забывать, что его подарила мне Сфинкс, а она не отличается милосердием, – сказал Пронидиус. – Хотя многие считают, что жестокость – это часть очарования Аида.

– Я так не считаю, – категорично заявила Саломея и снова охнула, увидев, как лабрис Джаво расчленил тело последнего противника молодого стражника надвое. – Мать твою! – только и произнесла она, увидев кровавый фонтан, брызнувший из разрубленного тела.

Струи крови достигли высоты в два человеческих роста, замерли, словно адаптивные алгоритмы специально смаковали отвратительный момент, затем пролились на пятачок, где проходило сражение, кровавым дождем. Поединок закончился. Ожившие корни утащили мертвецов под землю. На местах погребений появились невзрачные синие цветы.

– Вот и решилась проблема с алозиями! – оптимистично сказал Пронидиус. – А то ваше обучение науке поедания аворов в самом разгаре, а необходимые ингредиенты начали заканчиваться.

Джаво, пошатываясь, покинул круг, отведенный адаптивными алгоритмами для сражения. Несмотря на видимую легкость, с которой он расправился с противниками, они тоже изрядно потрепали его. От полного запаса жизненных сил осталось меньше четверти. На лице красовались синяки и рассечения, а на левой руке, которой молодой стражник прикрыл горло, не хватало внушительного куска мяса, вырванного одним из нападавших, когда он пытался вцепиться зубами в шею Джаво.

– Могло быть и хуже, – отмахнулся мальчик, когда Саломея спросила, все ли с ним в порядке.

– У тебя все еще течет кровь, – отметила бывшая актриса театра Торсия.

– Зато удалось записать в актив победу над тремя воинами армии Ареса. Если повезет, то система не станет учитывать, что они были безоружны и истощены долгим пребыванием в плену.

– А то, что тебя могли убить, ты не учитываешь?

– Ну, это ведь игра, к тому же… – Джаво покосился на поляну с фиолетовыми аворами. – Думаю, адаптивные алгоритмы специально послали нам воинов Ареса. Учитывая, что мы сейчас осваиваем искусство поедания аворов, а затем попытаемся выполнить сложный квест Пронидиуса, дополнительные навыки не помешают, – запрокинув голову, молодой стражник посмотрел

на небо игровой площадки, начинавшее неспешно опускаться на землю. – Думаешь, мы успеем пройти несколько кругов поедания аворов прежде, чем начнется ночь? Мне бы не помешало повысить запас жизненных сил, да и практика лишней не будет.

– Конечно, успеете! – воодушевленно вмешался в разговор Пронидиус. – И не волнуйтесь о месте для ночлега. Я знаю небольшой безопасный грот неподалеку. Там вы сможете провести ночь, не переживая о том, что подвергнитесь нападению.

– Уже не терпится попасть в комнату личных достижений и посмотреть на показатели развития моего персонажа, – оживился Джаво, возвращаясь к поеданию аворов. – Надеюсь, завтра мы освоим это искусство и сможем перевести в автоматический режим, избежав рутины.

– Надеюсь, мне хватит терпения на все это, – произнесла Саломея сквозь зубы, начиная новый круг обучения.

Игровой день выдался долгим и утомил сильнее, чем недели жизни в закрытом городе вместе взятые. Если бы не встреча с Пронидиусом и начало освоения искусства поедания аворов, то вряд ли она дотянула бы до вечера – это было видно из графиков развития персонажа, когда Саломея, закончив игровой день, оказалась в комнате личных достижений. Прежде, когда она играла на территории закрытого города, большая часть КЛД пустовала, зияя темнотой, сейчас же повсюду пестрели достижения, выполненные и предстоящие задания, сведения о персонажах, с которыми она успела вступить в контакт. Последние делились на друзей и врагов, соблюдая относительный баланс.

– Плевать, – буркнула Саломея, пытаясь отыскать среди информационного многообразия личные записи воспоминаний, сделанные, когда она только появилась в игре.

В основном это была информация о дочери – в первые дни игры Саломея не могла привыкнуть к измененной точке сборки и дополнительным алгоритмам восприятия, мешавшим отвлекаться, ухудшая во время игрового дня связь с ядрами воспоминаний, отвечавшими за реальную жизнь. Имитация по имени Криста, которую Саломея считала реальным игроком, выслушала опасения актрисы и посоветовала, попав в комнату личных достижений, создавать информационные блоки, посвященные жизни в Размерности… Саломея вспомнила напавшего на Джаво проходимца, притворявшегося настоящим игроком, разговаривая о реальной жизни.

«Как я могла забыть, что так же поступала Криста?» – отчитала себя Саломея, решив, что, как только наступит новый игровой день, обязательно расскажет об этом Джаво…

На глаза попался информационный образ с показателями преобразования старого персонажа актрисы театра Торсия в новый, соответствующий игровой площадке Аида. Основные специализации не были определены, оставляя за игроком право выбора. Правда, большинство персонажей оставались недоступными, предлагая выполнить ряд заданий, чтобы получить возможность разблокировки.

– Как будто мне тех заданий, что есть, не хватает! – проворчала Саломея, не без отвращения изучая короткий перечень персонажей, доступных без дополнительных квестов: нимфы и хариты. – Всегда считала разработчиков всех этих проектов извращенцами, – проворчала она, не без улыбки отмечая, что доступ был закрыт даже для персонажа простого человека. – И о чем, черт возьми, они думают, когда решают, кем я могу стать, а кем нет?

Процентные показатели здоровья нового персонажа, формирующегося в процессе игры после смены локации, превосходили максимально доступные прежнему персонажу почти в два раза. Рядом находилась информация с прогнозом развития, допускавшим увеличение жизненных сил на четыреста пятьдесят шесть процентов в ближайшие дни при условии перевода способности поедания аворов в автоматический режим.

– Четыреста пятьдесят шесть процентов прироста! – хмыкнула Саломея. – Кому нужна такая точность? Это ведь просто игра!

На другие показатели не хотелось даже смотреть. Уровень выносливости, ловкости, удачи, хитрости, быстроты мышления, смелости, стойкости к чарам, всеядности и ориентации в пространстве – все графы сигнализировали о приросте. В среднем от тридцати до семидесяти процентов, но некоторые показатели перевалили за гордую сотню, активировав новый уровень.

– Представляю, как сейчас веселится Джаво, – безрадостно улыбнулась Саломея, немного завидуя беспечности молодого друга, затем увидела появившийся таймер под образом нового формирующегося персонажа, который будет принадлежать ей в игре.

Обратный отсчет показывал, что до завершения процесса становления игровой личности осталось шесть дней. «А что потом?» – подумала Саломея, неосознанно активировав систему запросов КЛД, интегрировавшую в точку сборки необходимый информационный протокол. В сознании появилось четкое понимание, что, когда закончится время, отведенное на становление новой игровой личности, система автоматически сделает произвольный выбор из доступных игроку персонажей.

«Нимфой становиться я определенно не хочу», – подумала Саломея и тут же получила новый информационный протокол с подробным перечнем доступных персонажей с учетом прежнего образа, сохранить который невозможно после смены игровой локации. Больше всего удивило бывшую актрису театра Торсия, что в Аиде, оказывается, можно было играть практически за любое живое существо.

Словно заманивая игрока, подталкивая сделать выбор, список персонажей, доступных без выполнения дополнительных квестов, неожиданно расширился с двух – нимфы и хариты – до шести.

– Ории? – растерялась Саломея. – Система предлагает мне стать падальщиком? Серьезно? Да кто вообще выбирает подобных персонажей?

Ответ пришел практически мгновенно, так как уже находился в интегрированном ранее информационном протоколе, показав действия игроков, купивших ключи падальщиков. Саломея видела, как они объединяются в стаи, соперничают за лучшие локации во время битв. Скептическое отношение сменилось удивлением, когда пришло понимание, что играя падальщиком можно неплохо заработать.

– Очень неплохо! – присвистнула Саломея, увидев призовые выплаты игрокам, затем представила, как шесть дней спустя система превратит ее в орию, и смачно выругалась. – Это что же получается: я теперь могу стать падальщиком? Идиотизм! Пока я не начала изучать возможности развития, были только два доступных персонажа: нимфы и хариты, что, в общем, приемлемо. Но становиться падальщиком – это перебор!

Система обработала запрос и практически выдала ответ – выраженную в процентах вероятность стать орией при автоматическом выборе для игрока, сменившего локацию, нового персонажа, когда закончится отведенный для принятия самостоятельного решения срок.

– Хорошо, еще нет вероятности превратиться в авора, – проворчала Саломея и тут же прикусила язык, решив, что сейчас получит отчет о том, что подобное возможно. Выждала пару секунд. – Ну, и на том спасибо, – облегченно выдохнула, поняв, что опасения не оправдались.

«Главное не забыть в ближайшие шесть дней сделать выбор, и ничего страшного не случится», – решила Саломея, приближаясь к расположенному в центре комнаты личных достижений образу трех богинь судьбы – интерфейсу, взаимодействуя с которым, можно было перейти к началу следующего игрового дня или выйти из игры. Первые дни в игре Саломея думала только о том, что не хочет продолжать играть,

но затем втянулась. Сейчас, например, мыслей о том, чтобы покинуть проект, не было.

«Пока все идет неплохо, но если стану орией, то сразу покину проект», – успела подумать Саломея за считаные секунды до сброса протоколов восприятия времени, чтобы не томиться в ожидании завершения системных проверок и перезагрузки. Затем наступила темнота. До окончания перезагрузки игровой площадки, построенной в Подпространстве, оставалось чуть меньше трех часов линейного времени, но для Саломеи, точка сборки которой во время ожидания лишилась протоколов восприятия, возвращение в Аид заняло не больше нескольких секунд. Дискомфорт от перехода, испытываемый вначале, давно вошел в привычку.

Еще в закрытом городе Саломея слышала, что многие игроки сравнивают отсутствие чувств и мыслей во время перехода со смертью, строя теории, что именно это ждет каждого человека, когда угаснет связь тела с сознанием. Разговоры о вечной жизни шли всегда, хотя никто так и не приблизился к практическому решению этого вопроса. Ходили слухи, что есть возможность перенаправить энергию Подпространства, настроив ядра извлеченного из тел сознания на альтернативный источник питания, но официальных теорий о том, что подобное возможно, не было.

Что касается Саломеи, то она вообще никогда не мечтала о вечной жизни. Разве что в детстве, да и то давно забыла об этом. Впрочем, в Размерности вообще мало кто интересовался подобными вопросами. Разговоры о бессмертии и другие фантастические теории были свойственны Квазару и ученым акеми, хотя братья, из-за которых Саломея оказалась на игровой площадке «Фивы», были другими. По крайней мере, один из них.

Она очнулась в гроте, куда их с Джаво и Афной отвел в прошлую ночь Пронидиус, продолжая думать об Арк-Ми. Их первоначальный план совместной игры явно провалился. Он должен был стать демоном, отыскать ее и помогать, следуя по пятам невидимой тенью. Что ж, персонального демона Саломея получила, вот только это был не Арк-Ми, а, судя по всему, имитация, хотя вначале она надеялась, что это не так.

«Но если рядом со мной имитация, то где же тогда сейчас Арк-Ми? – думала Саломея, покидая крошечный грот, чтобы вернуться к освоению искусства поедания аворов. – Продолжает ли Арк-Ми играть? И если да, то как далеко смог зайти в попытках заработать? И нужно ли продолжать играть мне в одиночку?»

Если бы у Саломеи был другой план, благодаря которому

появлялась бы призрачная надежда рассчитаться с долгами в Размерности, покинув игровую площадку «Фивы», то она без раздумий именно так и поступила бы. Но плана не было. Да и в «Фивах» все складывалось как нельзя лучше, особенно после встречи с Джаво. «От сорванца явно больше пользы, чем проблем», – думала она по дороге к полянам аворов, в то время как Джаво, захлебываясь эмоциями, рассказывал о существенных улучшениях его личных навыков.

– В КЛД среди прочих квестов (как же их теперь много!) висит предложение о смене игрового персонажа, но я посмотрел все доступные и пришел к выводу, что они не стоят того, чтобы лишаться ради них заработанных способностей моего стражника, а чтобы стать воином армии Ареса или проповедником боли, нужно выполнять дополнительные задания, на которые у нас нет времени.

– Я тоже так решила, – отметила Саломея практичный подход к делу у мальчика. – Только мне система дала шесть дней на смену персонажа. У тебя не так?

– Кажется, нет… – Джаво нахмурился. – Нет, точно – никаких временных лимитов.

– Везучий. – Саломея рассказала о том, что если не сделает вовремя выбор, то система может превратить ее в орию.

– В падальщика? – сначала не поверил Джаво, а затем зашелся беззаботным смехом. – Никогда бы не подумал, что ключи подобных персонажей вообще существуют.

– Я была удивлена не меньше… Особенно когда поняла, что меня могут превратить в орию.

– Интересно, а существую игроки в образе аворов?

– Насколько я поняла, нет.

– Жаль, а то было бы прикольно.

– Издеваешься, да?

– Пытаюсь представить, как мы будем проходить квесты, если ты станешь падальщиком.

– Никак не будем. Я просто покину игру – и дело с концом.

– Ты серьезно? – растерялся Джаво, перестав улыбаться.

– А ты бы стал играть в образе птицы?

– Нет, но ты ведь все равно не особенно пользуешься своим телом. Мне, например, нужны руки, чтобы держать боевой топор. Мой персонаж может надевать разные виды брони, которая пригодится во время боя. А ты… Главный твой плюс – это то, что ты настоящий игрок, и то, что у тебя есть дракон… – Джаво нахмурился. – Думаю, ничего не изменится, если ты превратишься в орию. Разве что… Ты не знаешь, они могут общаться с другими персонажами или общение ограничивается

их видом?

– Не знаю и узнавать не собираюсь, – отрезала Саломея.

– Не обижайся. Я просто пытаюсь рассмотреть варианты.

– Рассмотри лучше вариант превратиться в кромна, – скривилась Саломея.

– Ты говоришь о боевых животных телебов из Далеких земель? – оживился молодой стражник, словно всерьез рассматривал такую возможность. – А что? Кромны сильные и выносливые. У них острые зубы и можно установить рога и панцирь, аналогичный моей нынешней броне, только на несколько уровней выше. Плюс мы могли бы использовать меня как вьючное животное, запасаясь необходимым арсеналом для предстоящих квестов. Да и ты могла бы освоить навыки наездницы, и тогда мы бы передвигались во много раз быстрее, чем сейчас…

– Знаешь, с Арк-Ми мы тоже много планировали, но ничего не вышло, – сказала Саломея, обрывая молодого стражника на полуслове. – Думаю, адаптивные алгоритмы именно так и работают – пока ты играешь по правилам системы, у тебя есть шанс идти вперед.

– А я думаю, что если ты будешь придерживаться строгих правил, то никуда не уйдешь, а будешь топтаться на месте. Потому что всегда найдется хитрец, который решит обойти установленные системой правила. Знаешь, когда я только попал в игру, кто-то интегрировал в мою игровую точку сборки зараженный вирусом протокол, в результате чего с моего счета списывались все средства, едва отец успевал совершить перевод. Думаю, не нужно напоминать тебе, кто мой отец и сколько единиц Влияния он готов перечислить на мой счет… – Джаво дождался, когда Саломея кивнет. – Так что выходит, кто-то обошел систему и озолотился.

– То, что мы планировали с Арк-Ми, было намного серьезней, чем дюжина списаний с личного счета игрока, учитывая установленные разработчиками ограничения максимального количества единиц Влияния на счете.

– Ладно. Тогда чем сейчас, по-твоему, занимаемся мы? Разве не планируем обмануть систему?

– Если мы все еще не вылетели из игры, значит нет. Арк-Ми говорил, что в «Фивах» существует определенная система, которая следит за махинациями, ограничивая возможность сговора. Я не говорю, что нельзя обмануть систему в процессе игры, но на ранних этапах подобное жестоко упраздняется. Разработчики стараются контролировать только предварительный сговор, за все остальное отвечают классические адаптивные

алгоритмы.

– С богами не поспоришь! – сказал не к месту Пронидиус, вклиниваясь в разговор, чего прежде не делал. – А что? – смутился старик, когда Саломея и Джаво наградили его удивленными взглядами. – Дурные времена требуют решительных мер, – пожал плечами мудрец. – Разве вы не хотите посадить на престол Аида нового бога взамен прогнивших старых?

– Что-то мне не по себе становится, когда имитации ведут себя подобным образом, – поежилась Саломея, снова вспоминая подругу по имени Криста, которую считала настоящим игроком, и демона, ошибочно принятого за Арк-Ми.

– Имитации вообще ведут себя крайне странно, если вспомнить последние дни, – сказал Джаво. – Ты слышала о теории эволюционного развития игровых адаптивных алгоритмов?

– Не хочу тебя разочаровывать, но это не теория, а просто игровая байка, не имеющая к науке никакого отношения, – снисходительно улыбнулась Саломея.

– Как дети Квазара, появления которых ожидают акеми?

– Нет. У акеми есть хотя бы теории, а здесь…

– Только воображение игроманов?

– Именно. Мир давно пережил веру, что адаптивные алгоритмы могут обрести разум. Стать опасными, мутировать, усовершенствовать себя – да, но не обрести свойственный людям интеллект. Думаю, что вера в подобное рухнула тысячи лет назад, когда были открыты Подпространство и способы извлечения сознания, доказав исключительность человечества, потому что ни одна другая животная форма жизни на планете не обладала энергетической формой сознания… Ты ведь знаешь, что до наступления Великого ледника Землю населяло много разных представителей животного мира?

– Конечно, – не столько с гордостью в голосе, сколько с обидой, что в его знаниях усомнились, сказал Джаво.

– Значит, ты должен понимать, что скорее предсказания акеми окажутся правдой и на свете действительно появятся дети Квазара, чем адаптивные алгоритмы обретут интеллект.

Они вернулись в долину аворов, где уже суетилось около дюжины других персонажей.

– Смотри, там кромн! – закричал Джаво, указывая на могучее двуногое животное, пасшееся на дальней поляне. Другие персонажи старались держаться подальше от него. – Пойду поговорю с ним. Вдруг он не имитация.

– Хочешь снова ввязаться в драку?

– Нет, но…

– Думаешь, сможешь его одолеть? – Саломея смерила кромна внимательным взглядом.

Передние лапы у него напоминали человеческие руки, но заканчивались острыми когтями. Спина изгибалась, давая возможность использовать боевого кромна в качестве вьючного животного. Голова животного была просто огромной, если сравнивать с остальным телом. Наездники обычно сидели на плечах кромнов, так что голова, увенчанная рогами, служила отличным щитом.

– По-моему, он отвратительнее иддала, – сказала Саломея. – Не знала, что они вообще есть в Аиде. Разве кромны – это не персонажи Далеких земель?

– Говорят, телебы торгуют ими с представителями враждующих армий, – Джаво с восхищением смотрел на кромна. – Как думаешь, если бы у меня была возможность сменить персонажа, то…

– Ты серьезно?

– Посмотри, какая мощь!

– Сомневаюсь, что кромны доступны игрокам.

– Ории же доступны.

– Не забывай, что кромны – продукт Далеких земель, а там не приветствуются смешанные персонажи. Ты видел хоть одну имитацию телеба?

– Во дворце Сфинкс, когда Гея подарила мне лабрис, я дрался с имитацией телеба.

– Телебы здесь редкость. К тому же нельзя приобрести ключ игрока телеба и начать игру в Аиде. Ты окажешься на площадке Далеких земель, а там, сам понимаешь, не существует имитаций телебов. Думаю, нечто подобное применительно и к кромнам. В Далеких землях они используются как часть вооружения телеба. Если кто-то и хотел бы приобрести игровой ключ кромна, то таких отчаянных голов крайне мало. Смешанные персонажи в Далеких землях отсутствуют, поэтому если разработчики начнут продавать игровые ключи кромнов, то им придется отказаться от имитаций этих животных, что лишит враждующие племена телебов конницы.

– Печально, – тяжело вздохнул Джаво, сожалея, что от идеи стать кромном придется отказаться, но тут же оживился. – А как ты думаешь, что произойдет, если одна из имитаций телеба Аида решит проникнуть в Далекие земли?

– Думаю, что адаптивные алгоритмы, которые управляют имитациями, не допустят подобного.

– А если имитация телеба перехитрит их?

– То есть мы вернулись к тому, что снова начали

рассматривать возможность возникновения искусственного интеллекта?

– Нет, просто подумал, что, возможно, мне разрешат стать кромном на территории Аида, при условии, что я не смогу попасть в Далекие земли…

– Сильно сомневаюсь.

– Я тоже… – Джаво снова тяжело вздохнул и заставил себя отвернуться от пасущегося на дальней поляне кромна.

Пронидиус воспользовался паузой и начал объяснять нюансы использования способности поедания аворов в автоматическом режиме, стараясь делать это так, чтобы все выглядело как часть игровой легенды, но и было понятно игрокам.

– В общем, на время перехода в автоматический режим мы, по сути, превращаемся в имитации, – первым сообразил Джаво.

Пронидиус проигнорировал его слова, продолжая рассказывать о том, что произойдет, когда духи Аида завладеют переведенными в автоматический режим телами.

– Духи, занявшие ваши тела, не смогут воспользоваться способностями, не имеющими отношения к процессу поедания аворов. Вы окажетесь беззащитными в случае нападения серьезного противника, – старик указал рукой на других персонажей, находившихся в долине. – Чтобы защитить от нападения, я останусь с вами. Если же мне придется отлучиться, то я призову для вашей защиты кого-нибудь из своих должников.

– Надеюсь, это будут имитации? – насторожился Джаво. – Не хотелось бы связываться с настоящими игроками, особенно учитывая, какие задания нам предстоят.

Саломея согласно кивнула.

– Вот только как спросить об этом Пронидиуса? – озадачилась она, понимая, что напрямую вопрос задать не получится.

– Может, попросить показать его должников? – пожал плечами Джаво.

Старик услышал вопрос и, оживившись, указал на пасшегося на краю долины кромна.

– Я спас его, когда он только начинал свой жизненный путь, – сказал Пронидиус. – Телебы продали его перекупщикам, поставлявшим кромнов воинам Ареса. Он не владеет навыками речи, чтобы поведать мне о том, что случилось, поэтому могу лишь сказать, что, когда я нашел его на берегу Мертвого озера, у него была сломана нога и жизненных сил оставалось так мало, что любой новоприбывший отверженный смог бы одолеть его, получив бонус за победу над кромном. Я выходил его и назвал

Янни, что означает добрый бог. Знаю, что торговцы, проложившие тайные тропы через Голиафские горы в Далекие земли, часто получают от хитрых телебов старых кромнов, которые издыхают по дороге к воинам Ареса, но Янни был совсем молод, поэтому думаю, что он, скорее всего, сбежал, а повреждения получил после, подвергнувшись нападению новоприбывших отверженных. Не знаю, скольких он убил, прежде чем другие достали его, но уровень его боевых навыков уже тогда был намного выше среднего. Я вылечил его раны и показал, что не все отверженные несут в себе зло. Многим из них нужна помощь. Так что Янни патрулирует вместе со мной берега Мертвого озера, спасая новоприбывших от гриллов и зоргулов, коих в наших краях в последнее время стало появляться очень много.

– Никогда бы не подумал, что кромны не имеют речевых навыков, – сказал Джаво, обращаясь к Саломее. – А я еще планировал сменить игрового персонажа на кромна. Представляешь, как бы сложно нам было общаться.

– Да, поговорить ты любишь, – скептически подметила бывшая актриса театра Торсия.

Джаво пропустил замечание мимо ушей, пытаясь выпытать у Пронидиуса о других доступных ему союзниках, но кромн, кажется, был самым грозным из всех. Остальные были либо отверженными, либо ориями, либо полубогами, не имеющими права покидать берег Мертвого озера. Последнее относилось к полубогу в теле маленькой девочки Гес, встречавшей появляющихся игроков, выбравших ключ человека. Еще Пронидиус намекал на дружбу с одним из фемитов, но намеки были такими осторожными, что становилось ясно – дружба эта условная и на дивиденды нечего рассчитывать.

– Не понимаю, что вообще фемиты делают в районе Мертвого озера, – подала голос Афна. – Во времена, когда я жила в Аиде, бывшие ангелы летали где угодно, но только не возле острова Покоя, боясь прогневать богов.

– А во времена твоей жизни в Аиде зоргулы часто появлялись на берегу Мертвого озера? – прищурился Пронидиус, обижаясь, что его попытались уличить во лжи.

– Нет, – удивилась имитация нимфы, вынуждая старика рассказывать о том, что зоргулам нужны тела отверженных, чтобы приносить их в жертву Оместесу, владеющему ключом от врат в иной мир.

– Лучше бы просто добавили в наши ТС информационные протоколы с историей появления зоргулов у Мертвого озера, чем разыгрывать эту комедию, – раздраженно скривился Джаво, понимая, что прервать Пронидиуса, скорее всего, не получится. –

Только время теряем, а могли бы уже переключиться в автоматический режим и продолжить развитие.

Старик между тем продолжал рассказывать об отбившемся от рук брате полубогини в образе девочки по имени Гес.

– Не помню, когда он должным образом исполнял свои прямые обязанности по спасению появляющихся на берегах озера людей, объясняя им правила Аида, – сетовал, тяжело вздыхая, Пронидиус. – Гес думает, что он попал под дурное влияния зоргулов, к которым хитростью заманивает отверженных, меняя их на диковинных зверей, которых древние демоны поставляют ему из другого мира. Лично я никогда не видел этих зверей, но говорят, что они обладают властью над душой и мыслями. Ходят слухи, что один из таких зверей прижился у трона Сфинкс. Эрот называет их азолями, и Гес, видевшая одного из них, уверяет, что эти крохотные твари – прекрасные и отвратительные одновременно.

– Нет, с информационными протоколами однозначно было бы лучше, – покачал головой Джаво, не сомневаясь, что Пронидиус проигнорирует его слова, продолжая жаловаться на поведение полубога по имени Эрот. – И пропуск ненужных сюжетных линий, как назло, не работает!

– Ладно, не ворчи, – одернула его Саломея. – Может, нам еще придется вернуться к этой истории, когда закончим здесь и приступим к выполнению других заданий.

– Тогда тем более будет лучше узнать все из информационных протоколов, а не со слов беззубого старика!

– Не нравится – не слушай.

– Вот и не буду! – Джаво отвернулся, пытаясь определить, кто из персонажей, присутствующих в долине, является настоящим игроком.

Судя по тому, как все косились в сторону Пронидиуса, многие о нем знали и, возможно, соблюдали перемирие, только пока он находился здесь. «Но ведь игроков и подобных долин много, а Пронидиус один. Не может же он уделять внимание паре игроков, игнорируя сотни, а возможно, тысячи других», – промелькнула у Джаво мысль, заставившая его забыть, что еще минуту назад он хотел познакомиться с кем-нибудь из присутствующих в долине.

– Как ты думаешь, – обратился мальчик к Саломее, – полубоги и прочие эксклюзивные персонажи находятся на игровой площадке в единичном экземпляре или есть вероятность, что их много? Ты не думала, что где-то на другой поляне еще один мудрец по имени Пронидиус обучает других игроков искусству поедания аворов, чтобы они могли отправить

его на остров Покоя?

– Сомневаюсь, что подобное сходство игровых сюжетных линий возможно, – сказала бывшая актриса.

– Но то, что Пронидиусов может быть несколько, допускаешь?

– Возможно.

– А что говорил тебе об этом Арк-Ми?

– Официально соблюдается численное количество ключевых персонажей, таких как Арес, Тидей, Оместес, Сфинкс. Число второстепенных имитаций может варьироваться.

– Значит, ты не отрицаешь, что где-то сейчас в соседней долине старик обучает искусству поедания аворов других?

– Возможно, только не пойму, что это тебе дает?

– Просто пытаюсь понять, как работает система изнутри. Вот смотри, вчера на нас дважды нападали. Где гарантии, что это не повторится сегодня? Только на этот раз мы будем беззащитны. Я помню, что Пронидиус обещал оберегать нас, но что если где-то на соседней долине адаптивные алгоритмы повторяют наш игровой сценарий с другими игроками? Что будет дальше? Нас отправят выполнять задание Пронидиуса вместе или избавятся от одной группы? Но кого выберут? Если за выбор будут отвечать адаптивные алгоритмы, то, скорее всего, это станут более перспективные игроки. Значит, чем лучше мы разовьем способности своих персонажей, тем больше у нас шансов перейти к следующему игровому сценарию. Это при условии, что адаптивные алгоритмы запрограммированы на помощь в выполнении задания Пронидиуса. Но нельзя исключать обратного. Если система решит, что Пронидиус не должен отправляться на остров Покоя, то вместо сильных игроков будет выбирать слабых, чтобы они провалили задание старика. Это значит, что нападение состоится на игроков, чьи персонажи менее развиты… Отсюда встает вопрос: нам продолжать развиваться или взять паузу?

– По-моему, ты слишком сильно все усложняешь, – сказала Саломея, надеясь, что правильно ухватила мысль, которую пытался донести до нее Джаво.

– Мой отец говорит, что лучше потратить пару часов на планирование, чем потом всю жизнь разгребать последствия ошибки, которую можно было предотвратить.

– И как ты собираешься понять, чего от нас ждут адаптивные алгоритмы? Да и ждут ли? В «Фивах» задействовано так много игроков, что вряд ли система сможет осуществлять контроль игрового процесса на таком глубоком уровне, как ты говоришь.

– Отец рассказывал, что в Размерности живет один скандальный монополист по имени Лок-Кли, семья которого

на протяжении многих поколений собирала архивы с компроматом на жителей всех жилых комплексов. Когда люди не знают, как поступить, они обращаются за советом к Лок-Кли. Как думаешь, может быть, здесь тоже есть кто-то похожий?

– Ты говоришь о чем-то наподобие колодца воспоминаний? Только не понимаю, что тебе это даст? Там хранятся логи игрового процесса, а то, о чем толкуешь сейчас ты, скорее относится к совету разработчиков первого круга.

– Ты говорила, Арк-Ми и его брат входили в совет разработчиков?

– Да, но Арк-Ми не предупреждал меня ни о чем подобном.

– Может быть, он просто не знал? Или не хотел забивать тебе голову, понимая, что это слишком для тебя?

– Ты никогда не сдаешься, верно? – Саломея улыбнулась, услышав, что Пронидиус, закончив рассказ о персонажах, спасенных возле озера Мертвых, предлагает вернуться к освоению искусства поедания аворов в автоматическом режиме.

– А чего тут осваивать? – недовольный, что его прервали, Джаво всплеснул руками. – Возможность пропуска ненужных игровых сюжетов интегрирована в точку сборки на инстинктивном уровне. Это все равно что идти – не нужно ведь думать, какие мышцы напрягать, просто делаешь и все. Так и здесь. Если, конечно, ты не хочешь поделиться какими-то особенными секретами, – он наградил старика нетерпеливым взглядом.

– Вот молодежь пошла, – покачал головой Пронидиус.

– Зато боевым топором умеет махать, – попыталась найти компромисс Афна.

Саломея предпочла промолчать. Выслушала последние напутствия Пронидиуса и переключилась в режим пропуска ненужных сюжетных линий, активировав автоматический режим поедания аворов.

Никогда прежде она не делала подобного: видела, как режимом пропуска пользуются другие игроки, но сама и не думала о том, чтобы активировать эту способность. Джаво говорил, что пропуск напоминает переход из комнаты личных достижений на игровую площадку – темнота, сброс протоколов восприятия, затем медленное восстановление органов чувств, словно пробуждение. Главное – нарушаются протоколы восприятия линейного времени, сокращая часы ожидания в считаные секунды.

Сейчас Саломея ожидала, что произойдет нечто подобное, с той только разницей, что контроль над ее персонажем возьмут адаптивные алгоритмы. Она закроет глаза на пару секунд, а когда

очнется, то пройдет несколько игровых дней, за которые ее персонаж задействует весь потенциал развития, доступный на этом уровне.

«Очень удобная функция», – подумала Саломея, закрывая глаза и мысленно благодаря разработчиков, что позволили игрокам избежать рутины улучшения персонажей и прочих процедур, требующих времени. Хотя, с другой стороны, не очень-то хотелось терять несколько дней реальной жизни, но…

Саломея почувствовала, как нарушается связь с игровой площадкой, но вместо сброса восприятия линейного времени адаптивные алгоритмы активировали новый информационный протокол, необходимый для выполнения следующего задания. Десятки разрозненных образов хлынули в сознание, формируясь в четкую картину мира, откуда, согласно игровой легенде, приходили отверженные. В Аиде это место называли Эдемом. Разработчики создавали его, взяв за основу мир Земли до Великого ледника и Третьей мировой войны, едва не погубившей планету. Впрочем, для Саломеи, родившейся и выросшей в жилом комплексе, где давящую монолитность прогнивших и промерзших конструкций отчасти скрашивали нейронные сети, создавая тысячи образов, скрывая от глаз неприглядную реальность, мир цветов и подпиравших небо вековых деревьев был чем-то далеким и недосягаемым, словно дивный сон, который цепляется за сознание после пробуждения какое-то время, будоража чувства.

Саломея не сомневалась, что волнение при виде Эдема появляется в основном из-за искусственного обострения чувствительности игровых протоколов восприятия, но видеть планету до Великого ледника было все равно, что видеть своих родителей в годы, когда они сами были детьми. Казалось, что если сосредоточиться, то можно увидеть сразу всю Землю, не упустив при этом ни одной детали. Но затем восприятие начало сужаться до крохотного дома на берегу искрящегося в лучах теплого солнца моря. В доме на брошенном на пол, набитом соломой матрасе умирала молодая женщина. Разработчики не потрудились заложить в информационные протоколы сведения о том, чем болела женщина, зато не забыли усилить сочувствие, заставляя с болью в сердце смотреть, как угасает жизнь.

Глаза молодой женщины закрылись и сознание – энергия, которую в те годы называли душой – отправилось в мир иной, названный разработчиками игры Аидом. Они могли подменить восприятия таким образом, что игрок перестал бы отличать реальность от вымысла, но предпочли сохранить понимание,

что происходящее – это просто сюжетная линия, захватившая внимание, распалив любопытство: что же будет дальше с погибшей девушкой?

Информационные протоколы пропустили момент перехода сознания на новый уровень реальности, сразу показав Саломее пропитавшиеся кровью пустыни Аида, где недалеко от Мертвого озера небольшая группа гриллов, истекая слюной, наблюдала за неподвижной водной гладью. Им повезло и недавно удалось полакомиться забредшим в этих краях люмидом – агрессивным животным средних размеров и всевозможных форм. Неизменным у этих животных оставалась лишь крошечная обезьянья голова. Но закуска в виде люмида лишь распалила аппетит крупных, прожорливых гриллов. Поэтому им оставалось либо убивать друг друга, чтобы утолить голод, либо ждать, когда на берегу появится очередной отверженный – свежее и сочное мясо.

Саломея увидела, как, брызжа слюной, гриллы нетерпеливо защелкали зубами. Поверхность Мертвого озера вздрогнула, являя миру живое существо. Отплевывая скопившуюся в легких воду, молодая женщина, смерть которой видела недавно Саломея, плыла к берегу. Гриллы ждали, боясь спугнуть свою добычу, не замечая приближавшегося к ним Эрота.

– Боюсь, этого мяса на всех не хватит, – раздался за их спинами тонкий детской голосок полубога.

Защелкав зубами, гриллы обернулись.

– Вас слишком много, – сказал им мальчик лет семи. – А она одна. Это не удовлетворит ваш голод, а только усилит его.

Гриллы зарычали, смутно понимая смысл сказанных полубогом слов.

– Но вы можете сделать так, чтобы мяса было больше, – в глазах мальчика вспыхнул азарт. – Для этого вас должно стать меньше.

Продолжая рычать, Гриллы посмотрели на плывущую к берегу женщину, затем друг на друга.

– Да, да, – подначивал их мальчик. – Вас слишком много, а мяса мало. Теплого, душистого мяса. Оно плывет к вам, – он нетерпеливо топнул ногой. – Так чего же вы ждете, глупые гриллы?!

Страх и искушение боролись в примитивных мозгах монстров Аида. Победила алчность. Довольно кивнув, мальчик побежал к берегу, огибая клубок вцепившихся друг в друга существ. Их острые зубы нещадно разрывали плоть себе подобных. Клочья мяса и брызги похожей на слизь крови разлетались в разные стороны. Несколько капель попало на хитон мальчика, и он, продолжая бежать к берегу, старательно оттирал их.

Девушка, смерть которой в Эдеме недавно наблюдала Саломея, выбралась на берег Аида. Тяжело дыша, она лежала, уткнувшись лицом в песок. Мокрый хитон прилипал к телу. Увидев Эрота, девушка заставила себя подняться и спросила:

– Что это за место?

Мальчик пожал плечами и по-детски беззаботно улыбнулся.

– Не понимаю, как оказалась здесь, – девушка огляделась, увидела гриллов и вздрогнула. – Боже мой! Кто это?

– Тебе лучше не знать, – мальчик протянул ей руку. – У нас мало времени. Скоро они вспомнят, зачем они здесь, и тогда будет уже поздно.

– Но…

– Они сожрут тебя! Ты этого хочешь? – недовольно топнул ногой полубог.

Девушка качнула головой.

– Тогда беги за мной, – велел мальчик.

Когда свора гриллов осталась далеко позади, он остановился, позволяя женщине отдышаться.

– Меня зовут Вера, – сказала она. – А тебя?

– Эрот, – полубог гордо поднял голову.

– Эрот? Какое странное имя.

– Какое место, такое и имя, – недовольный тем, что его имя не произвело желанного эффекта, полубог обиженно надул губы. – Мы должны идти дальше.

– Ты знаешь, как отсюда выйти?

– Можно и так сказать, – Эрот указал за каменную гряду. – Нам туда!

Он схватил девушку за руку и потянул за собой в скрытый от посторонних глаз каменный грот, где их дожидались зоргулы. Услышав свистящие голоса бывших демонов, Вера насторожилась.

– Не бойся, это мои друзья, – соврал полубог, подводя ее к разведенному в глубине грота костру.

Адаптивные алгоритмы обострили протоколы восприятия Саломеи, и, когда Вера закричала, увидев уродливых зоргулов, бывшая актриса театра Торсия хотела закричать вместе с ней, но в этом информационном потоке ей было позволено только смотреть.

Протоколы не показали Саломее, что случилось, когда Вера поняла, что Эрот заманил ее в ловушку. Оказавшись вне грота, Саломея услышала дикий женский крик, разнесшийся по окрестностям. Затем длинный змеиный язык одного из зоргулов сдавил девушке горло, заставляя упасть на колени.

Сознание Саломеи вернулось в грот. Информационные протоколы показали ряд клеток, за прочными прутьями которых

сидели крошечные азоли. Их огромные глаза испуганно хлопали, взирая на подошедшего к ним полубога. Плененная женщина, которую привел Эрот, смирилась, оставив попытки освободиться.

– Хочу погладить их! – сказал полубог, протягивая к азолям руку.

– Нет! – зашипели зоргулы.

– Почему?! – затопал ногами Эрот. – Разве я не привел к вам отверженного?

– Этого недостаточно. Мы поставляем азолей во дворец Сфинкс из Эдема. Ты знаешь, как сложно проникнуть в другой мир? – зоргулы окружили мальчика, сверкая рубиновыми глазами. – Но если бы ты согласился переправлять старейших из нас на остров Покоя, то тогда, мы могли бы поставлять азолей и тебе.

– Высшие силы никогда не пропустят зоргула на остров Покоя. Будь вы полубогом, как я, или хотя бы людьми, а так… – взгляд Эрота стал колким. – Вы всего лишь старые, никому не нужные демоны…

Саломея вернулась в оставленный на площадке Аида игровой образ актрисы театра Торсия, но какое-то время продолжала видеть мальчика-полубога, мечтающего получить азоля и готового оказать за это любую услугу.

– Кажется, я знаю, как нам отправить Пронидиуса на остров Покоя, – сказала она, увидев Джаво.

– История с зоргулами, да? – спросил молодой стражник.

Саломея кивнула.

– Что ж, думаю, нам интегрировали одинаковые информационные протоколы.

– Оперативно, – Саломея огляделась, пытаясь отыскать взглядом Пронидиуса.

– Если ищешь старика, то он ушел, – сказал Джаво. – Дождался, когда я очнусь, сообщил, что наше обучение искусству поедания аворов успешно завершилось, и куда-то свалил.

– А как же наше новое задание?

– Сказал, что теперь путь нам будет указывать Морфей во время сна.

– Это значит, что вся необходимая информация содержится в комнате личных достижений?

– Да.

– Нужно дождаться окончания игрового дня и посмотреть, что к чему.

– Я уже посмотрел, – Джаво нахмурился. – Ты очнулась на два дня позднее меня. Наверное, из-за того, что у тебя есть питомец-дракон, уровень твоих жизненных сил развивается лучше моего…

Расскажешь после перезагрузки о прогрессе. Сравним успехи.

– Конечно. Что насчет задания Пронидиуса? Ты выяснил в КЛД, как нам получить азоля, чтобы подарить его Эроту в обмен на билет до острова Покоя?

– В общих чертах… – Джаво замялся, но затем решил все-таки продолжить. – Не знаю, есть ли обходные пути, но в комнате личных достижений в графе вариантов числится всего один…

– Мы должны отправиться в Эдем? – догадалась Саломея.

Молодой стражник кивнул.

– А если напасть на зоргулов или выкрасть азоля у Сфинкс?

– Сомневаюсь, что это сработает. Вчера в долине аворов было дюжины три игроков, так что я кое с кем успел подружиться и навести справки. О зоргулах знают все, но вот о том, что они торгуют азолями… – Джаво покачал головой. – История о контрабанде азолей может существовать исключительно в квесте Пронидиуса.

– Понятно, – Саломея только сейчас вспомнила об имитации нимфы, которую они должны были доставить в обитель Алкмены. – А где, черт возьми, Афна?

– Пронидиус посадил ее на ручного кромна Янни и сказал, что об этой части задания мы можем больше не волноваться – когда мы отправим его на остров Покоя, то найдем Афну в обители Алкмены.

– А если мы не сможем отправить его на остров Покоя, то, получается, и нимфы больше не увидим? – Саломея отметила, что Джаво пожал плечами, и выругалась. – Вот старый пройдоха!

– Я тоже так подумал, затем вспомнил, что он имитация, и…

– Что-то еще?

– Плохого или хорошего? – Джаво услышал очередное ругательство Саломеи и спешно сказал, что за проход в Эдем им придется заплатить Оместесу, охраняющему врата между мирами.

– Еще один квест? – скрипя зубами, спросила Саломея.

– Не так глобально, как в случае с Пронидиусом. Насколько я понял, площадка Эдема открыта совсем недавно. Ходят слухи, что разработчики планировали развернуть нечто эпическое, наподобие Далеких земель, но аналитики завернули проект, расценив его как экономически невыгодный. А так как часть площадки была уже построена, то, чтобы не нести большие потери, было решено переписать игровую легенду, добавив ряд новых квестов. В силу этого, думаю, не стоит ждать особых трудностей в путешествии туда и обратно. Разработчики на первых этапах всегда стараются привлечь игроков, обещая интересный сюжет и хорошие бонусы, – Джаво фальшиво улыбнулся.

– Это, как я понимаю, хорошая новость? – безрадостно спросила Саломея. Джаво кивнул. – Что насчет плохой?

– Ты видела, как зоргулы расплачиваются за проход?

– Нет, но… – Саломея вспомнила девушку по имени Вера. – И сколько отверженных нам нужно привести Оместесу, чтобы попасть в Эдем?

– Одного за тебя. Одного за меня.

– И это твоя плохая новость?

– Нет. Моя плохая новость – в КЛД сообщается, что Пронидиус не позволит пленить отверженных в районе Мертвого озера. Если мы так поступим, то вызовем его гнев и навсегда потеряем возможность выведать у него тайну четвертой армии Аида. Поэтому придется охотиться на отверженных по дороге к святилищу Оместеса, а вдали от озера, сама понимаешь, это будут уже не безобидные новички – новичкам в Аиде не выжить, особенно в землях проповедников боли, возглавляемых Оместесом.

Глава восьмая

Первая охота на отверженных оказалась настолько неудачной, что Саломее и Джаво едва не пришлось вновь возвращаться в долину аворов, чтобы восстановить силы. Ну кто мог подумать, что персонаж, на которого они нападут, окажется настоящим игроком, да еще и членом гильдии «Последователей Пейофы»?!

Невысокий и худощавый, в сером хитоне, мужчина бродил по пустынным землям, тщетно пытаясь ловить ийсов. Персонаж был настолько слаб, что, встречая обезьяноподобных люмидов, предпочитал держаться от них подальше, вместо того чтобы попытаться поймать.

Джаво и Саломея наблюдали за ним больше часа. Ничто не предвещало беды – скорее всего, очередная имитация, созданная специально для того, чтобы настоящим игрокам не было скучно.

– Да у него даже оружия нет! – потерял терпение Джаво.

Он решил, что сделает все сам, велев Саломее держаться в стороне.

– Главное не спугни его! – посоветовала бывшая актриса театра Торсия.

– Я буду двигаться быстрее ветра, – самонадеянно пообещал молодой стражник, но на деле все вышло с точностью до наоборот.

Отверженный притворялся, что не замечает преследования, но передвижения его происходили таким образом, что ему удавалось все время держаться на расстоянии от Джаво, а когда молодой стражник, потеряв терпение, выскочил из укрытия и попытался настичь жертву, бросился наутек. Бежал отверженный не быстро и не медленно, подстраиваясь под силы и способности преследователей.

– Такого не бывает! – говорил, задыхаясь, Джаво, продолжая преследование. – Это ведь хиляк. Он не может выиграть у нас этот марафон.

Тяжелая амуниция отнимала у молодого стражника много сил, но он старался не показывать Саломее, что готов сдаться.

«Буду бежать, пока не упаду, – думал он, представляя, как бывшей актрисе придется тащить его до ближайшей поляны аворов, чтобы он смог хоть немного восстановиться и передвигаться самостоятельно. – Если такое случится, то она до конца моих дней будет напоминать об этом».

– Да падай же! Сдавайся! – приказывал Джаво бегущему

впереди отверженному.

Беглец не оборачивался. У него была цель. За последние игровые месяцы тактика выработалась до автоматизма. Гильдия «Последователи Пейофы» была молодой, и главными ее участниками стали в основном новички. Да гильдии и не было бы вовсе, если бы группа отверженных, загнанная голодными гриллами в тайный каньон, не отыскала храм забытой богини. Находка была случайной и предполагала ряд заданий, которые должны были привести игрока в это место, но то ли виной всему был случай, то ли адаптивные алгоритмы, проанализировав ситуацию, решили дать игрокам шанс. Хотя обычно подобное происходило, когда та или иная тайна признавалась устаревшей и система принимала решение помочь игрокам в разгадке, чтобы подогреть интерес к другим тайнам игровой площадки.

Храм Пейофы не приносил игроку особенных дивидендов, если не считать защиты и возможности организовать надежный склад – идеальное место для мелких воров, коими в большинстве своем и были представители новой гильдии «Последователей Пейофы». Здесь можно было складировать краденое и скрываться от преследователей, но… каждый успешный вор должен был развивать соответствующие способности: хитрость, удачливость, маскировку, владение ножом, базисы магии, чтобы вселить в стражников страх или отвлечь владельцев от товаров…

В общем, отверженные, организовавшие гильдию «Последователей Пейофы», решили пойти другим путем. Они заманивали игроков в храм, активируя функцию защиты. Выбирались специально богатые персонажи – богатые по меркам нищих и неразвитых представителей гильдии. Вложения заработанных средств проводились только для развития узкого круга навыков, необходимых, чтобы заманить жертву в храм Пейофы. Обычно список ограничивался выносливостью и наблюдательностью. В перспективах гильдии было освоение доступных для всех участников магических навыков, способных улучшить процедуру выявления богатых персонажей и заманивания их в храм, но для этого нужно было пройти ряд квестов, а найти тех, кто смог был сделать для гильдии подобное, пока не удавалось.

Беглец, которого преследовали Джаво и Саломея, обладал только выносливостью и наблюдательностью. Остальные навыки были осознанно не развиты. Он не был удачной приманкой – завлек в храм за последние дни всего одного грилла, мясо которого можно продать воинам армии Ареса. Молодой стражник и бывшая актриса театра Торсия должны были стать его первым серьезным уловом. Особенного внимания заслуживал

двусторонний боевой топор – редкий трофей даже для черного рынка Аида. Если удастся добыть лабрис, то потом его можно будет продать, преумножив личные накопления гильдии, да и свои собственные, на случай, если придется покинуть игру.

– У тебя нет такого чувства, что нас заманивают в ловушку? – спросила Саломея, когда погоня за отверженным привела их в секретный каньон.

– У меня такое чувство, что сейчас моя точка сборки развалится на части – так сильно я устал, – задыхаясь, сказал Джаво. – Надеюсь, что это тупик, иначе придется прекратить погоню.

Они обогнули вспоровший землю огромный валун, за которым скрылся беглец, и увидели заросли миртового кустарника, разросшегося так сильно, что песок, блуждавший среди камней, не мог пробраться сквозь сплетенные ветви. Стайки голодных ийсов кружили возле аппетитных ягодообразных плодов. Конкуренцию им составляли несколько люмидов причудливой формы и окраски. Их обезьяньи морды хищно скалились, отпугивая ийсов от дозревающих плодов, но они, так же как и ийсы, могли только ждать, когда эти плоды наконец-то упадут на землю. Живая миртовая изгородь трепетно охраняла неприкосновенность жизни, заключенной в ее объятьях, пресекая любую попытку даже прикоснуться к своим ветвям.

Это был небольшой оазис среди камней и песка. Розы и лилии украшали его почву. Адаптивные алгоритмы добавили в игровые точки сборки Саломеи и Джаво информационные протоколы, показавшие, что когда-то, согласно игровой легенде, это место было другим. На полянах порхали рядом с бабочками очаровательные хариты, а воздух содрогался от их веселого и беззаботного смеха, в то время как богиня Пейофа наблюдала за дочерями из своей нерушимой обители, скрытой за непреступной стеной из миртового кустарника.

– Кажется, беглец спрятался там, – сказал Джаво, снимая с плеч лабрис.

– Думаешь, безопасно входить в этот храм? – спросила Саломея.

– Ну, если доходяга вроде нашего беглеца смог войти, то почему это не удастся нам?

Джаво попытался отыскать в зарослях проход, затем, потеряв терпение, взмахнул топором, надеясь, что удастся прорубить вход. Миртовая изгородь задрожала, распугав ийсов и люмидов.

– Кажется, это плохая идея, – попыталась остановить молодого стражника Саломея, но было уже поздно.

Миртовый кустарник вздыбился и проглотил непрошеных

гостей. Десятки колючих ветвей опутали тела молодого стражника и бывшей актрисы. Джаво взмахнул топором, избавившись от пут, но тут же появилась дюжина новых отростков, острые шипы которых ранили не хуже настоящего оружия. И если молодого стражника отчасти защищали доспехи, то Саломея оказалась отличной мишенью. Джаво видел, как ее игровой персонаж покрывается десятком шрамов. Кровь, сочащаяся из ран, щедро орошала землю. Впрочем, и доспехи не могли оберегать молодого стражника постоянно. Ветви кустарника с острыми шипами добрались до его лица, целясь в глаза. Щеки кровоточили. На лбу зияла уродливая рваная рана.

– Выпускай дракона! – закричал Джаво, когда ветви кустарника, сменив тактику, попытались отобрать у него боевой топор.

– Ты уверен, что не сможем выбраться самостоятельно? – спросила Саломея, уклоняясь от очередной ветви, пытавшейся выбить ей глаза.

– Я с трудом отбиваюсь, а ты говоришь о том, чтобы выбираться самостоятельно?!

Усеянная шипами ветвь обвила шею молодого стражника и начала душить. Перехватив топор одной рукой, Джаво другой вытащил нож, рассекая растение надвое.

– Без дракона нам кранты! – прохрипел он, отбиваясь от новой атаки.

Саломея выругалась и призвала питомца, доставшегося ей возле озера Скорби.

Древний бог по имени Криос, персонифицированный в виде крошечного дракона, появился почти сразу и тут же подвергся нападению ветвей кустарника. Взмахнув крыльями, Криос избежал первых коварных ударов, вылетев в центр поляны, окруженной взбесившимся кустарником.

– Помоги нам выбраться отсюда! – велела Саломея, понимая, что использование дракона в боевых целях обойдется недешево. – Сражайся за нас!

На запястьях обеих рук танцовщицы открылись раны. Кровь хлынула на землю одновременно с вырвавшимся из пасти дракона пламенем, выжигавшим ветви кустарника. Защита распространялась только на Саломею, поэтому Джаво пришлось держаться вблизи бывшей актрисы.

– Не смей махать перед моим носом своим топором! – зашипел на него Криос, выпустив из носа две струи густого дыма.

Джаво проигнорировал предупреждение, отбивая очередную атаку неугомонных ветвей. Храм Пейофы не собирался сдаваться, поэтому единственным шансом спастись было бегство.

– Если не выберемся отсюда в ближайшие пару минут, то тебе придется нести меня на руках, – сказала молодому стражнику Саломея, показывая, как быстро теряет кровь.

– Найди выход! – заорал Джаво дракону, тело которого, казалось, пылает изнутри, раскаляя чешую.

Вырвавшаяся из его рта струя пламени миновала ветви, устремляясь к стенам живой изгороди, выжигая покрывавшие их соцветия, которые тут же превратились в бабочек, пытаясь спастись от огня. Цветущий оазис смерти содрогнулся, но персонификация древнего бога не собиралась останавливаться. Он прожигал путь к спасению, превращая храм Пейофы в объятый пламенем дом, где никто не сможет спастись. Джаво чувствовал, как нестерпимый жар начинает обжигать лицо, но худшее было впереди – усыпанный раскаленными углями и окруженный полыхающими ветвями проход.

– Чего ждете? – зашипел дракон. – Бегите! Я не смогу долго сдерживать атаки.

– Тебе легко говорить, – проворчал Джаво, представляя, какую боль придется испытать, особенно учитывая, что его возрастные ограничения после смены локаций перестали действовать.

Дымящаяся ветвь, словно подгоняя молодого стражника, хлестнула его по лицу. Он разрубил ее прежде, чем атака повторилась, схватил Саломею за руку и потянул к спасительному выходу.

Протоколы восприятия обострились, принося в сознание нестерпимую боль. Джаво закричал, но заставил себя не останавливаться, отражая на бегу атаки горящих ветвей кустарника. Странно, но в то время, когда, казалось, раскалился весь мир, золотая рукоять топора оставалась холодной, придавая державшей ее руке сил. Джаво не сомневался, что это одна из скрытых способностей доставшегося ему от богини лабриса. «Если выживем, то обязательно посмотрю, какие еще плюсы можно почерпнуть из этого, и если будет перспектива, то попытаюсь провести максимальный апгрейд», – подумал молодой стражник, краем глаза отмечая не отставшего от них дракона.

Отбивая атаки полыхавших ветвей, он двигался следом, заливая огнем созданный проход.

– А Криос не так плох, как мне показалось вначале, – похвалил дракона Джаво, обращаясь к Саломее.

Она не ответила. Кровь, вытекавшая из ее запястий, шипела, капая на раскаленные угли. Силы заканчивались – бывшая актриса театра Торсия чувствовала, что еще пару мгновений –

и ноги подогнуться. «Держаться, – велела себе она. – Спасение близко».

Они выбрались из охваченного огнем храма Пейофы, повалившись на холодные камни. Саломея деактивировала Криоса, бессмысленно наблюдая, как гаснет пожар, охвативший миртовый кустарник. Стены оазиса смерти исцеляются, проход, ведущий к его центру, затягивается.

– Чертов дракон, чуть не прикончил меня, – тяжело дыша, сказала Саломея, отмечая, что раны на запястьях затянулись, перестав кровоточить.

– Нас чуть не прикончил чертов кустарник, – поправил Джаво, – а твой дракон нас спас.

– Как скажешь, – бывшая актриса закрыла глаза. – Теперь, наверное, придется снова искать долину аворов и активировать полученное от Пронидиуса искусство поедания этих цветов.

– У меня только внешние повреждения. Думаю, они исчезнут после ночной перезагрузки систем. В остальном, кажется, все нормально.

– Из меня выкачивал жизненные силы Криос – забыл? – разозлилась Саломея.

– Неужели все действительно так плохо?

– Пока не знаю, – Саломея посмотрела на опускающееся небо Аида. – Давай дождемся второй половины дня, посмотрим, что к чему, посетив комнату личных достижений, а завтра решим, что делать.

– Я не против, – сказал Джаво и снова вспомнил добрым словом спасшего их дракона.

– Да, я тоже рада, что он у нас есть, – устало сказала Саломея, активируя способность пропуска ненужных сюжетных линий, чтобы быстрее завершить игровой день.

Система преобразовала восприятия линейного времени, превратив ожидание в несколько секунд. Саломея очнулась в комнате личных достижений, отметив, что пострадавшее во время заварушки тело игрового персонажа полностью исцелилось. Еще одним бонусом были зачисленные баллы за победу над гильдией воров «Последователи Пейофы», которые погибли в храме во время пожара. Информационные панели сообщали, что теперь Саломея может организовать собственную гильдию. Также к ней перешли некоторые уникальные способности погибших воров, получить которые можно было только выполняя определенные задания: умение вселять ужас в противника и создавать копию своего персонажа, чтобы обмануть преследователей, спасаясь от погони. Способности показались ей бесполезными, так как вселять страх можно было

только в персонажей с целью последующего грабежа, а от двойника проку было и того меньше, потому что для успешного бегства требовались еще навыки маскировки и развитие выносливости, если придется бежать.

Что касается жизненных сил, то их осталось чуть больше половины – приемлемо, если не активировать дракона в ближайшие дни. Силы медленно восстановятся. Пусть не полностью, но… Саломея уже собиралась покинуть КЛД, когда заметила нового персонажа, доступного для обязательной смены образа актрисы театра Торсия после перехода из закрытого города на игровую площадку Аида. Полуобнаженный персонаж девы-воительницы смущал и вызывал интерес одновременно.

– Ну, доспехи и амуницию можно докупить, – беззаботно заявил Джаво, когда Саломея, покинув комнату личных достижений, рассказала ему о полученных бонусах. – Я бы, конечно, предпочел, чтобы ты выбрала персонажа, имеющего отношение к магии, – так мы бы могли дополнять друг друга, но, в общем, амазонка – тоже неплохо. Сам я, как понимаешь, никогда не интересовался подобными персонажами, но знаю, что многим воинам Ареса хорошо досталось, когда они попытались разорить поселение, принадлежавшее гильдии амазонок. Тем более это лучше, чем хариты и нимфы, которыми ты могла стать прежде.

– Подожду до последнего, и если не подвернется ничего лучше, то стану девой-воительницей, – сказала Саломея. – К тому же в этом случае я смогу сохранить контроль над Криосом.

– Да и возможность увеличения уровня необходимых для вызова дракона жизненных сил у амазонок намного больше, чем у актрисы, – подметил Джаво, но тут же нахмурился, сокрушаясь, что в отличие от Саломеи практически не получил дивидендов от уничтожения гильдии «Последователей Пейофы».

– Считай, что это был не твой день.

Покинув секретный каньон, где находился храм Пейофы, они вернулись к торговым путям, надеясь, что на этот раз проблем с пленением отверженного не возникнет. Прячась за камнями и оставленными у дороги разграбленными телегами, Саломея и Джаво выглядывали себе подходящую жертву. Несколько раз по дороге прошли иддалы Тидея, соблюдая строй. Затем появились дикие воины армии Ареса – антипод субординации войск главнокомандующего правительницы Аида. Воины устраивали дуэли, оставляя на обочинах трупы, на которые тут же слетались ории.

Встреча с контрабандистом, поставлявшим враждующим

армиям кромнов из Далеких земель, казалась настоящей удачей. Вокруг не было ни души. Торговец гнал небольшое стадо кромнов по пыльной дороге, на которой еще не успела засохнуть пролитая дикими воинами Ареса кровь. На вид кромны были молодыми и сильными, напоминавшими питомца Пронидиуса по имени Янни. Разве что рога у тех, что принадлежали торговцу, были покороче, да брони в виде панцирей поменьше. Что касается самого торговца, то он был одет в кожаный хитон, под которым красовалась украшенная золотом туника. Последнее считалось пижонством даже в кругу друзей торговца. Подобные украшения не приносили никаких дивидендов в виде улучшения способностей или защиты игрового персонажа, как это делали, например, менее дорогие кожаные латы. Роспись туники золотом использовалась исключительно для того, чтобы подчеркнуть свой социальный статус и навлечь лишние неприятности, соблазняя воров дорогим украшением…

Впрочем, торговец по имени Сет, которого встретили Саломея и Джаво, имел такой высокий уровень маскировки и прочих магических хитростей, что воры были ему не страшны, особенно если учитывать, что уровень развития дополнительных способностей у воров в большинстве случаев был крайне низким. Им проще было вложиться в способности карманника и держаться в черте небольших поселений, а если повезет, то прибиться к одной из армий поставщиком дефицитных товаров, между делом обчищая карманы незадачливых воинов, пока однажды кто-нибудь не поймает воришку за руку и не выпустит ему кишки.

Когда-то торговец Сет и сам промышлял подобным – с чего-то надо начинать. Он находился в игре уже больше года, пройдя долгий путь от мелкого мошенника до торговца кромнами. Последних на игровой площадке можно было по пальцам пересчитать, так как вести переговоры с телебами было крайне сложно. Представители Далеких земель постоянно жульничали, зная, что никто не отправится на их поиски, чтобы отомстить. Да что там поиски, миновать Голиафские горы – и то было уже подвигом.

Обычно торговцы пользовались услугами горного народа, который выступал посредником в сделках. Долгое время Голиафские горы служили буферной зоной, заставляя торговцев терпеть убытки, оплачивая услуги посредников, но затем появились тайные тропы, по которым торговцы начали проникать в Далекие земли лично – опасный путь, но игра стоила свеч.

Сет был одним из первых, кто подкупил представителя горного народа, выведав у него тайный маршрут. Были и другие, но он никогда не встречался с ними лично. Бизнес шел в гору –

и это главное. Если бы еще не слухи, согласно которым конкуренты пытались организовать гильдию торговцев, способную взять под контроль торговлю кромнами, то Сет был бы самым счастливым игроком на всей площадке. Ему нравился игровой процесс и выбранный персонаж, но вот ненужная суета, связанная с конкурентами…

В последние недели слухи о создании гильдии торговцев усилились, вызывая головную боль. Если им действительно удастся взять под контроль торговлю кромнами, то можно забыть о хороших прибылях. Гильдия тут же привлечет кучу новичков, которые станут горбатиться на нее, польстившись бонусными программами и обещаниями защиты. Так что прощай мечты заработать и покинуть игру богачом, обналичив средства на личном счете.

Сет пока не получал приглашения от гильдии вступить в их ряды, но не сомневался, что скоро это случится. Сомнения в том, как поступить, не было – он откажется. Если повезет, то в первые недели или месяцы политика гильдии не будет агрессивной, позволив осуществить еще пару ходок в Далекие земли, но потом они неизбежно начнут действовать с позиции силы – так всегда бывает. Сет уже видел, как появлялись подобные гильдии, когда он только начинал играть. Он даже был членом одной из них – в большом поселении, где разводили люмидов, продавая снабженцам армии Оместеса, чтобы те могли удовлетворять аппетит проповедников боли.

Гильдия воров появилась с подачи руководителей поселения, надеявшихся взять под контроль мелких карманников и домушников, от которых в последние месяцы спасения не было. В результате руководители гильдии смогли навести порядок, окрепли и начали требовать у торговцев люмидами процент с прибылей, а когда те отказались, спустили на поселение всех воров, что числились в рядах гильдии, а было их к тому моменту немало.

Жители решили заплатить, потребовав повесить треть воров, совершавших налет на поселение. Руководители гильдии согласились. С тех пор подобное повторялось с завидным постоянством. Что случилось дальше с поселением, Сет не знал, потому что покинул гильдию воров сразу после первого масштабного налета на поселение и волной последовавших за этим казней.

В том, что новая гильдия торговцев, пытающаяся взять под контроль торговлю кромнами, будет действовать подобным образом, он не сомневался. Возможно, знай Сет, как бороться с ними, он именно так и поступил бы, но большинство

начинающих торговцев видело только плюсы в образовании гильдии, так что Сет оставался в меньшинстве. Можно было либо тратить накопленные средства, собирая собственную небольшую армию для борьбы за территории, когда начнется глобальный передел, либо попытаться заработать, пока есть шанс, как можно больше и отступиться, начав осваивать новые сегменты рынка. Сет предпочел последнее.

Когда его встретили Саломея и Джаво, он как раз гнал на продажу стадо кромнов, гадая, успеет или нет сделать еще одну ходку в Далекие земли, прежде чем гильдия возьмет тайные тропы в Голиафских горах под контроль. Стадо кромнов, перегоняемое Сетом, было самым большим в его карьере. Его способности погонщика достигали завидных уровней, но даже этого было мало, чтобы удержать диких животных. Он уже потерял троих из девяти: двое сбежали, а один не попал под защитное поле, когда Сет активировал способность маскировки, заметив группу голодных гриллов. В итоге гриллы напали на кромна, разорвав животное на части. Хотя кромн успел прикончить пару монстров, насадив на единственный рог.

Дальнейший путь казался свободным, но Сет допускал, что лишится еще пары голов своего стада – непредвиденные расходы. Причиной могут стать отбившиеся от отряда голодные воины армии Ареса, которые, чтобы повысить уровень жизненных сил, пустят пару кромнов в пищу, или появившийся пост иддалов, да любые бандиты на худой конец! Со всеми нужно уметь торговаться, убеждая, что они получают максимально возможный куш. Сет специально развивал способность обмана, чтобы адаптивные алгоритмы, подменяли протоколы восприятия партнеров во время сделки, позволяя заключать выгодные договора тем, у кого способность развита лучше. Другие понимали, что их провели, только спустя какое-то время, пытались спешно все исправить, но, возобновляя торги, снова попадали впросак.

Увидев вышедших из убежища Саломею и Джаво, Сет решил, что на этот раз отделается малой кровью. Пара выглядела безобидной. Если честно, то Сет вообще не понимал, как они смогли заметить его, ведь он активировал способность маскировки, пусть и перевел ее на минимальный уровень защиты, чтобы сократить потребление жизненных сил, тратившихся очень быстро, особенно учитывая численность перегоняемого стада кромнов.

Активированная Сетом после прохождения несложного, но затратного в плане израсходованных средств квеста способность получать информацию о каждом персонаже,

с которым вступаешь в контакт, проанализировала Саломею и Джаво, но сообщила о невозможности сбора информации вне Аида.

«Они что, появились из пустоты?» – разозлился Сет, вспоминая, сколько средств потратил на способность.

Адаптивные алгоритмы выдали с небольшой задержкой ответ, что персонаж актрисы/танцовщицы может оставаться на площадке Аида не более пяти дней.

«А что потом?»

В ответ появилась информация о смене персонажа и перечень доступных образов.

«Персонаж полуобнаженной воительницы мне определенно нравится, – ухмыльнулся Сет. – Вот только как они смогли меня заметить? Судя по всему, уровень развития их персонажей ниже среднего».

Система перечислила навыки, перешедшие Саломее от группы воров, которые погибли в храме Пейофы.

«Танцовщица и вор в одном лице? Это что-то новенькое», – подумал Сет, изучая информационный протокол, показывающий, как Саломее достались несвойственные актрисе или танцовщице навыки. Наличие у женщины собственного дракона вызывало зависть – владеть им мог любой игрок, но где и как получить его система умалчивала.

– Ты уверена, что видишь то, что видишь? – спросил Джаво, обращаясь к бывшей актрисе театра Торсия. – Потому что я вижу только туманную дымку и пару кромнов.

Воображение рисовало молодому стражнику группу телебов, покинувших Далекие земли, решив попытать удачу в Аиде. Конечно, через Голиафские горы с трудом мог пробраться один-два телеба за раз, не больше, но кто запрещал собраться после? Да и правила перехода могли измениться. Что если следом за контрабандистами с горным народом договорились и лидеры телебов, начав захват новых территорий?

– Это просто контрабандист, перегоняющий стадо кромнов, используя маскировку, – успокоила мальчика Саломея.

Джаво кивнул, но для верности снял с плеч боевой топор.

– Покажись! – велел он, стараясь смотреть в центр туманной дымки, где, казалось, не было ничего, кроме пыльной дороги.

– Ой, да ладно! – рассмеялся Сет, деактивируя маскировку. – Ведешь себя так, словно недавно в одиночку прикончил дюжину иддалов.

– Одного иддала, телеба, нескольких гриллов и целую кучу простых персонажей вроде тебя, – процедил сквозь зубы Джаво, обиженный смехом контрабандиста.

– Впечатляет, – похвалил Сет, но улыбаться не перестал, хотя и активировал способность обмана, начавшую подменять протоколы восприятия противника.

Эта способность не раз спасала его из казавшихся тупиковыми ситуаций. Сейчас целью Сета было заболтать явных новичков на площадке Аида и, если удастся, выманить у них оружие. В особенности дракона. «С этой птичкой, пожалуй, я бы смог на первых порах противостоять гильдии торговцев, решивших прибрать к рукам поставки кромнов», – думал Сет. Боевой топор молодого стражника, хоть система и высоко оценивала его, не особенно интересовал контрабандиста.

– Что вы хотите? – начал Сет, надеясь, что способности обмана уже начали подменять протоколы восприятия встретившейся ему парочки. – Я, например, продаю кромнов, а вы?

– Мы ничего не продаем, – сказала Саломея, чувствуя, что внезапно появилось желание оказать новому знакомому услугу. – Мы… – она замялась, решив, что будет неплохо для начала представиться. – Меня зовут Саломея, а это Джаво.

– И мы пришли из закрытого города, – сказал молодой стражник.

– А меня зовут Сет, и совсем недавно я побывал в Далеких землях, где выменял у телебов лучших кромнов, что были, – контрабандист взмахнул рукой, указывая на свое внушительное стадо. – Не желаете приобрести одного из них? – закинул он удочку, планируя обменять пару кромнов на питомца танцовщицы.

– Вы предлагаете нам купить кромна? – оживился Джаво, забыв о том, что минуту назад планировал пленить контрабандиста. – Ого! Это круто. Мы уже встречали одного кромна. Старик Пронидиус называл его Янни – настоящая машина смерти… – молодой стражник окинул пристальным взглядом стадо Сета. – Хотя ваши кромны тоже ничего.

– Тогда вам повезло, – улыбнулся контрабандист. – Я как раз гоню этих красавцев на продажу и могу вам уступить одного по доступной цене.

– О, не думал, что кромна можно просто купить!

– Можно купить, можно обменять, – Сет покосился на Саломею, решив, что удастся обменять дракона не на двух, а даже на одного кромна. Новички явно не отличаются способностью вести переговоры. – У вас есть что-нибудь ценное?

– У меня есть боевой топор! – с гордостью объявил Джаво. – Но я ни за что не поменяю его на кромна.

– Поверь мне, я бы никогда не посмел просить воина продать

свое оружие, – склонился в лицемерном поклоне Сет, следуя подсказкам активированной способности обмана. – Воин не может лишиться оружия, но вот… – он как раз собирался перейти к питомцу танцовщицы, сказав, что женщине не нужна такая сила, когда Джаво, будь он неладен, сообщил, что у него достаточно средств на личном счете, чтобы приобрести пару кромнов. – Не сомневаюсь, что ты думаешь именно так, но новичкам сложно заработать такие суммы…

– Мой отец богач, – отмахнулся от контрабандиста Джаво.

В его голосе Сет не услышал гордости, как это было прежде, когда он встречал состоятельных игроков. «Бывают исключения. Хотя лучше бы это было просто бахвальство», – подумал контрабандист, все еще строя планы выменять кромнов на питомца Саломеи.

– Разве для того, чтобы управлять кромнами, не нужны специальные навыки? – спросила Саломея, обращаясь к Джаво.

– Кажется, нужны, – помрачнел молодой стражник.

– При наличии на счете достаточного количества средств получить такие навыки не проблема, – поспешил сообщить Сет, уже прикидывая, к кому из друзей можно будет отвести странную парочку, чтобы они смогли без лишних хлопот освоить управление кромнами. – Если, конечно, у вас действительное есть нужное количество единиц Влияния, потому что в противном случае можно всегда совершить бартер… – он бросил беглый взгляд на Саломею, но сомнений на ее лице не было, да и запах прибыли начинал прельщать сильнее призрачной надежды получить питомца танцовщицы, который, возможно, поможет отсрочить потерю рынка в Голиафских горах.

В довершение ко всему система интегрировала в точку сборки Сета информацию о том, что Саломея не может передавать питомца другому игроку – ограничение системы, целью которого было обязать игроков проходить необходимые квесты для получения серьезных улучшений навыков персонажа или личного вооружения.

«А может, в таком случае нанять эту парочку для охраны? – подумал Сет. – Или создать полноценную гильдию, привлекая не только торговцев, но и вояк, которые будут иметь процент от продаж?»

– Хотите получить двух кромнов совершенно бесплатно? – предложил контрабандист, решив, что если Саломея и Джаво согласятся вступить в гильдию, то он компенсирует потерю двух кромнов завышенным членским взносом.

Неспешно, но и не вдаваясь в ненужные детали, Сет рассказал о своем бизнесе и планах создать гильдию для расширения

торговых связей и прибылей, мельком упомянув о противоборствующих силах в лице других контрабандистов.

– Если честно, то я вначале планировал обменять пару кромнов на вашего питомца, – признался Сет. – Но если дракон – игрушка именная, то не откажусь видеть вас в рядах своей гильдии.

– Мой лабрис тоже кое на что годится, – вздернул нос Джаво.

– Конечно, годится, но дракон…

– Думаю, мы не заинтересованы создавать какие-либо объединения, – прервала контрабандиста Саломея. – Если на чистоту, то мы сейчас выполняем другой квест, так что…

– Какой квест? – оживился Сет, решив, что может получить шанс приобрести собственного дракона. – Хотите заработать питомца для мальчишки? – он кивнул в сторону молодого стражника.

– Нет! – натянуто рассмеялась Саломея. – Все… как бы сказать… Не то чтобы проще, но…

– Нам нужно отправиться в Эдем и добыть там азоля для одного полубога из Аида, – помог Джаво и спешно добавил, не желая вдаваться в подробности, что это долгая и скучная история. – Сам знаешь, как бывает: пока играешь, сюжет затягивает и кажется интересным, но попробуй рассказать кому-нибудь об этом – скука смертная!

– Ты называешь скукой смертной путешествие в Эдем? – рассмеялся Сет. – Да для контрабандиста это лучшая возможность заработать! Тем более если речь об азолях. Я слышал, что кто-то поставляет их ко двору Сфинкс, но думаю, что это всего лишь слухи.

– Это не слухи. – Джаво рассказал о зоргулах.

– Ого! – присвистнул Сет.

Его способность обмана продолжала подменять протоколы восприятия Саломеи и Джаво, заставляя их доверять новому знакомому, но контрабандист уже не думал о том, чтобы их обмануть. Нет, конечно, он все равно всучит им пару кромнов по завышенной цене – для торговца подобный обман священен, но в остальном…

– Мой бизнес в Голиафских горах не сегодня-завтра накроется, и поэтому я бы хотел присоединиться к вам, – решил играть в открытую Сет.

– А ты знаешь, что Эдем – молодая и очень маленькая игровая площадка? – спросила Саломея, поддельные восприятия которой уже давно заставили видеть в Сете друга, которому можно доверять почти так же, как и Джаво. – У меня был один знакомый… Арк-Ми. Он входил в совет разработчиков проекта

«Фивы» и рассказывал, что идея Эдема в дни его работы только рассматривалась.

– Не вижу ничего плохого в этом? – сказал Сет. – Новая площадка всегда полна бонусов и редких способностей, доступных на льготных условиях, чтобы привлечь игроков. Я уже не говорю о видах новых персонажей, таких как азоли например. Кстати, никто не знает, они все имитации, как кромны, или нет?

– Сомневаюсь, что кто-то захочет становиться азолем, – скривился Джаво, вспоминая крохотное мохнатое существо с огромными глазами, которое видел во время демонстрации истории зоргулов и мальчика-полубога.

– Кому-то нравится быть птицами-падальщиками, – напомнила Саломея.

– Азоли хуже! – не согласился с таким сравнением молодой стражник…

Какое-то время они продолжали обсуждать плюсы и минусы новой площадки, затем были вынуждены покинуть дорогу, спрятавшись за ближайшими валунами, потому что освоенные Сетом элементарные магические чары предупредили его об опасности – группа полуразложившихся проповедников боли, очевидно разбитых после сражения с воинами Ареса или Тидея, прошла по дороге, считавшейся нейтральной территорией.

– А ты знаешь, что для прохода в Эдем нужно будет обращаться к предводителю проповедников боли? – шепотом спросил Джаво.

Сет промолчал, наблюдая за бредущими по дороге воинами Оместеса. Вонь разлагающейся плоти казалась невыносимой.

– Испугался? – не без доли ехидства отметил молодой стражник. – Когда я увидел их впервые…

– Страх вызывается искусственно повышением уровня восприятия, так что к этому невозможно привыкнуть, – отмахнулся Сет. – Я видел проповедников боли десятки раз, но каждый раз боюсь, как в первый. И не говори, что у тебя все иначе. Это единая процедура для всех.

– Кто же спорит, – растерялся Джаво. – Я просто хотел обратить на это внимание, потому что дорога в Эдем лежит через охраняемые Оместесом врата.

– Вот как? – Сет вздрогнул помимо воли. – Другого пути нет?

– Не знаю. Когда мы взялись за это задание, то информационные протоколы показали нам только врата Оместеса.

– Жуткое место.

– Ты бывал там?

– Нет, но наслышан. Один знакомый торговец раньше играл

за проповедников боли, так что об ужасах, которые там происходят с тобой, если ты не живой мертвец, наслышан.

Сет вспомнил, как впервые оказался в Голиафских горах. Тайный проход был крохотным, и стены, казалось, могли сомкнуться в любой момент, раздавив незваного гостя. И еще этот далекий рык самок горного народа, о жестокости которого ходили легенды…

– Что еще я должен знать перед тем, как отправиться в Эдем? – спросил Сет, кишками чувствуя то, что найдутся в этом путешествии и другие подводные камни, кроме дороги по землям проповедников боли.

– Нужно принести Оместесу жертву, чтобы он открыл проход, – сказал Джаво.

– А какие условия? Нужен лучший воин одной из трех армий или могущественный жрец?

– Отверженного, думаю, будет достаточно.

– И все?

– За каждого, кто проходит. Такую плату, по крайней мере, Оместес берет с зоргулов. – Джаво помялся и сказал, что они как раз искали двух отверженных, чтобы принести в жертву Оместесу. – Ты должен был стать одним из них.

– Вот как… – Сет представил, какая бы началась заварушка, попытайся его новые знакомые пленить его. – Как думаешь, кто бы победил: мои кромны или ваш дракон?

– А мой боевой топор ты не учитываешь? – шутливо напомнил Джаво.

– На каждый боевой топор есть свое магическое заклинание, способное раскалить сталь.

– Я так лишился своих старых кинжалов, когда мы украли у культа тушителей свечей сердце Иакха.

– Еще один серьезный квест?

– Говорят, если все сделать правильно, то можно оживить бога, способного свергнуть Сфинкс, и… – Джаво понизил голос. – Добыть для него армию.

– Ого! – оживился Сет. – Да вы настоящая находка для контрабандиста, решившего сменить игровой профиль.

– Хочешь присоединиться к нам? А как же торговля азолями?

– Одно другому не мешает, – улыбнулся Сет, не скрывая, что относится немного скептически к возможности разгадать тайну четвертой армии Аида. – Если не выгорит дело с вами, то вернусь к контрабанде.

– Нужно посоветоваться с Саломеей, – засомневался Джаво, буквально почувствовав воздействие скрытых способностей Сета.

Контрабандист спохватился и спешно деактивировал

способность обмана.

– В торговле без этого разоришься, – извинился он. – Потому что если ты не будешь пользоваться этой способностью, то ей воспользуется тот, кому ты пытаешься продать товар, и ты в итоге останешься в дураках.

Проповедники боли скрылись за горизонтом, позволив выбраться из убежища. После того, как Сет деактивировал способность обмана, общение зашло в тупик. Доверие лопнуло. Контрабандист из лучшего друга превратился в чужака.

– Да ладно вам! Это ведь просто игра! – взмолился Сет, когда Саломея высказалась, что им будет лучше без него. – Что плохого в том, что мы объединимся? Я помогу вам, вы поможете мне. Будет весело!

– Не все здесь оказались, чтобы веселиться, – сказала Саломея, понимая, что если они с Джаво не дадут согласие, чтобы к ним присоединился Сет, то никаким обманом ему не удастся получить доступ к их заданию. Даже если он затуманит их мозги своими способностями – дохлый номер, потому что от них потребуется личное согласие и включение Сета в список исполнителей задания, дать которое нужно в комнате личных достижений, где игровые чары и прочие воздействия не имеют силы над игроком.

– Со мной вам будет лучше, чем без меня, – не собирался сдаваться контрабандист. – Я намного опытнее вас. У меня есть навыки торговли, и это касается не только продажи кромнов. Я могу договориться с имитациями о чем угодно. С реальными игроками немного сложнее, но поверьте, часто бывают такие моменты, что оружием ничего не решить, – он покосился на Джаво, понимая, что говорить о подкупе не имеет смысла, так как если верить мальчишке, то внушительным личным счетом эту парочку не удивить. – Думаю, вы уже поняли, что игра устроена таким образом, что будь ты хоть миллионером, толку от этого немного? Здесь правит бартер. А кому, как не контрабандисту вроде меня, знать, где и что достать?

– Не пойми нас неправильно… – начала было Саломея, но Сет прервал ее, сказав, что они совершают много ошибок, которых могли избежать, если бы он помогал им.

– Взять хотя бы поиски отверженных! Почему вы ищете их здесь? Не проще ли было пленить пару игроков или имитаций возле Мертвого озера? Там ведь появляются новички, силы которых едва хватает, чтобы сбежать от гриллов, и то не всегда. Все знают – чем дальше от берегов Мертвого озера, тем сильнее персонажи и выше конкуренция.

– Пронидиус запретил нам охотиться возле Мертвого озера, –

устало сказала Саломея.

– Вот как… – растерялся Сет, спешно соображая, как реабилитироваться за допущенный промах в глазах новых друзей. – Но почему тогда вы пришли к главным дорогам этого района? – спросил контрабандист. – Отверженные здесь редкость. В основном солдаты враждующих армий… – Он неожиданно просиял: – Вам нужно было обратиться к местным наемникам из гильдии «Диадохов». Услуги их стоят недешево, но гильдия давно зарекомендовала себя. Думаю, будет проще поручить поимку отверженных, необходимых для жертвоприношения Оместесу, гильдии «Диадохов», чтобы не попасть впросак, как это случилось, когда вы едва не погибли в храме богини Пейофы, – Сет выдержал паузу, ожидая, что его слова оспорят, но Саломея и Джаво молчали. – Заинтересовались? – догадался контрабандист. – Я могу отвести вас в поселение, где можно встретить представителей гильдии «Диадохов»… Там же на время путешествия в Эдем мы сможем оставить кромнов, которых вы купите у меня.

– Кажется, мы сказали, что не готовы позволить тебе присоединиться к нашим квестам, – сказала Саломея.

– Я помню, – примирительно улыбнулся Сет. – Поэтому предлагаю отложить разговор об объединении, совершить пробное путешествие в Эдем и только потом вернуться к этому разговору. Вы посмотрите, на что способен я, а я посмотрю, на что способны вы. Как вам такое предложение?

– Звучит разумно, – согласилась Саломея после недолгих раздумий.

– Не понимаю только, почему мы должны будем оставлять кромнов в незнакомом поселении, когда отправимся в Эдем? – засомневался Джаво.

– Исходя из того, что рассказал мне друг, побывавший в землях проповедников боли, то солдаты Оместеса превращают всех, кого видят, в своих последователей, – Сет выдержал пытливый взгляд молодого стражника, желая показать, что говорит серьезно. – Хочешь, чтобы твоих кромнов превратили в живых мертвецов?

– Мы же не воевать туда едем.

– Сомневаюсь, что им есть дело до этого. К тому же не забывай, что кромны – имитации. Система не станет оберегать их.

– Думаю, он прав, – сказала Саломея, зная, что Джаво может спорить с контрабандистом до ночи. – Да и кромны нам сейчас совсем ни к чему, – она смерила Сета внимательным взглядом. – Что еще ты знаешь о землях Оместеса?

– Знаю, что контрабандисты, пытавшиеся сократить торговые маршруты, проложив новые через земли Оместеса, были обращены в проповедников боли.

– Все до единого?

– Нет, – Сет широко улыбнулся. – Не буду врать, я не знаю деталей, но говорят, что существует определенная система оберегов. Этим занимаются не то местные шаманы, не то кузнецы… Лично я никогда не верил в подобное и старался держаться подальше от владений проповедников боли. Хотя есть пара торговцев, которые сделали себе состояние, проложив маршруты через проклятые земли.

– Так может, обратиться к этим торговцам, попросив их продать карты? – оживился Джаво.

– Боюсь, их давно уже никто не видел, и есть мнение, что воины Оместеса превратили торговцев в проповедников боли, – Сет нахмурился и смущенно пожал плечами. – Хотя возможно, они просто покинули игру.

– И снова все складывается так, что без тебя нам не справиться, – хитро прищурилась Саломея.

– Без меня вы никогда не плените двух отверженных, потому что здесь нет новичков, и уровень каждого игрока будет не ниже, а зачастую выше вашего. Удивлюсь, если вам удастся пленить хотя бы одного игрока, – Сет выдержал паузу, ожидая возражений, но Саломея и Джаво молчали. – Не знаю, чего вы боитесь, но я вам не враг и не собираюсь красть ваши задания. Хотя я бы не смог этого сделать в любом случае. Для меня это просто шанс попасть на новую игровую площадку. Не знаю, как вам, а мне интересно посмотреть, что разработчики придумали на этот раз. Плюс я ведь могу и без вас навести справки, заказать гильдии «Диадохов» пленить человека и отправиться к Оместесу. Просто одному играть не так интересно, как группой. Имитации не в счет. А реальные игроки, из тех, которым я могу доверять, вряд ли готовы сейчас менять игровую локацию.

– Для нее это больше, чем игра, – напомнил Джаво, указывая на Саломею. – Слишком много поставлено на кон. Так что если ты попробуешь нас предать… – молодой стражник на мгновение задумался, пытаясь назвать какую-нибудь страшную пытку, которой подвергнет контрабандиста. – В Размерности есть игровой проект «Голод». Думаю, ты слышал о нем, – он дождался, когда Сет кивнет. – Там сознания игроков управляют игровыми клонами, поэтому, сам понимаешь, ни о какой эфемерности энергетических образов Подпространства, как в «Фивах», речи быть не может…

– Хочешь рассказать о том, что при определенном стечении обстоятельств клона можно ранить так, что он потеряет контроль, но будет оставаться в теле еще несколько дней, испытывая боль, пока клон не умрет?

– Да.

– Жуткая процедура, – согласился Сет.

– В общем, пока не знаю, как проделаю нечто подобное здесь, но клянусь…

– Я понял, – контрабандист широко улыбнулся и сказал, что если основные вопросы решены, то самое время создать заклинание, которое отведет их к поселению, где можно встретиться с представителем гильдии «Диадохов». – Нюансы обсудим по дороге, – добавил он, начиная чертить на земле набор изогнутых символов, похожих со стороны на заходящее за горизонт солнце. – Это символ заблудших, – пояснил контрабандист. – Если хотите получить такой же, то нужно будет провести целый день в пустыне за поселением, куда мы отправляемся, после чего у имитации местного мага вам откроется возможность приобрести умение создавать символ заблудших, активируя навигационные протоколы. Вещь незаменимая, учитывая обширность игровой площадки Аида. Сомневаюсь, что это будет действовать, когда мы попадем в Эдем, но сейчас… – Сет прервался, увидев, как начертанный им символ вспыхнул алым пламенем. Линии распрямились, объединяясь в общую каплю, словно состояли из воды, и, неожиданно зашипев, устремились прочь от дороги, оставляя за собой алую дымку. – В отличие от карт, система указывает кратчайший маршрут, учитывая особенности рельефа и неблагоприятные зоны, где могут происходить в это время сражения и устраиваться засады на путников.

– Удобно, – согласился Джаво. – Думаю, будет неплохо, если ты выделишь один игровой день и получишь такой же навык, – сказал он Саломее.

– Тебе надо – ты и получай, – отмахнулась она.

– След быстро исчезает, так что если мы не хотим заблудиться, то самое время выдвигаться в путь, – поторопил их Сет, достал кнут и начал охаживать им спины не желавших покидать дорогу кромнов.

– Почему, работая погонщиком, ты не выучился управлять кромнами? – спросил Джаво, когда пыльная дорога осталась далеко за спиной. – Разве персонаж контрабандиста не открывает доступ почти ко всем навыкам на начальном уровне? Кромны сильные. Сейчас мы могли бы воспользоваться одним из них. Ты бы управлял, а мы сидели сзади.

– Я получил навыки управления кромнами сразу, как только решил заниматься контрабандой этих животных из Далеких земель. Правда, никто не сказал мне, что для активации способности нужно сначала получить собственного кромна, которого нельзя потом ни продать, ни обменять. Думаю, так разработчики пытались показать преданность животных или усложнить их использование на территории Аида, потому что в Далеких землях подобные ограничения не действуют.

– Может быть, все дело в телебах? – предположил Джаво. – Никто не проверял: они могут без оформления в собственность управлять кромнами или нет?

– Не знаю, но думаю, в этом есть смысл, – сказал Сет и тут же начал оживленно развивать мысль, что в этом случае можно будет нанять беглого телеба в погонщики и ускорить поставки кромнов воинам трех армий. – Где ты был до того, как появилась гильдия торговцев, решившая наложить руку на контрабанду кромнов? – шутливо упрекнул контрабандист молодого стражника.

Пользуясь способностью маскировки, они проскочили мимо группы гриллов, вышедших на охоту уже после того, как навигационные системы проложили маршрут. Кромны фыркали и били копытами, пытаясь спровоцировать драку, которой желал избежать даже воинственный Джаво, потому что гриллов было больше двух десятков.

– Первый раз вижу такую большую группу, – прошептал молодой стражник, когда они, скрытые туманом, пересекали каньон, где охотились гриллы.

– Меня больше удивляет, что среди них нет ни одного реального игрока, – ответил Сет.

– Откуда ты знаешь? – спросил Джаво, решив, что это, возможно, какая-то способность, но контрабандист сказал, что в подобные засады несколько раз попадали его знакомые.

– И поверь мне, с этими имитациями невозможно договориться, – сказал он. – Существует мнение, что это временное явление. Виной всему возросший спрос на гриллов. Реальные игроки вытесняют имитации от берегов Мертвого озера. Система принимает эти тенденции, уводя имитации вглубь Аида. Люди считают, что скоро произойдет перерасчет и адаптивные алгоритмы ликвидируют часть имитаций гриллов… Если, конечно, разработчики не решат иначе.

– Не понимаю, почему они делают имитации такими сильными? – признался он, рассказывая, как сражался с воинами Ареса, когда они с Саломеей обучались искусству поедания аворов.

– Вам повезло, что у них не было оружия, – сказал Сет.

– Нам повезло, что за нас заступился Пронидиус, – вмешалась в разговор Саломея, ожидая, что Джаво начнет спорить, доказывая, что и сам смог бы одолеть воинов, но мальчик неожиданно согласился и с детским энтузиазмом начал рассказывать о посохе Пронидиуса.

Засада гриллов осталась далеко позади. Дорога до поселения была свободна, но Сет еще дважды выбирал обходной маршрут, предупреждая о возможных долинах с живыми камнями ин-незами.

– Арк-Ми говорил, что они способны помочь игрокам добиться успеха, – вспомнила Саломея такой, сейчас казалось, уже далекий разговор с одним из двух братьев, знакомство с которыми вместо ожидаемого избавления от проблем втянуло ее в проблемы еще большие. – Или это только касается очень сильных персонажей? – она нахмурилась. Разговор стирался из памяти, словно прошла не пара месяцев, а несколько лет, а возможно, и десятилетий.

Сет признался, что мало знаком с природой ин-незов, но его знаний хватает для того, чтобы понять – лучше держаться от них подальше.

– Контрабандисты часто попадают в неприятности, прокладывая новые маршруты, так что ин-незы, пожалуй, для нас еще хуже, чем гриллы. Притворяясь обычными камнями, они поджидают жертву, а затем активируют невидимую паутину, способную разрушить связи игровой точки сборки.

– Вот я и говорю, зачем делать имитации такими сильными! – оживился Джаво, но тут же нахмурился. – Ин-незы ведь имитации? А то после того, как узнал, что некоторые игроки предпочитают быть птицами-падальщиками, я уже ничему не удивлюсь.

– Кажется, ин-незы – имитации, – неуверенно сказал Сет. – Они ведь, как сказала Саломея, взаимодействуют напрямую с системой адаптивных алгоритмов, поэтому сомневаюсь, что разработчики дадут простым игрокам такой мощный инструмент власти.

Группа люмидов, испугавшись кромнов, решила убраться подальше от опасности, спустилась в долину и попала в ловушку, созданную ин-незами.

– Ого! – присвистнул Джаво, увидев, как тела причудливых животных с обезьяноподобными мордами взрываются, словно наполненные кровью мешки.

– Жуть какая-то, – передернула плечами Саломея, не скрывая, что не понимает восхищения молодого стражника.

– Это цветочки, если сравнивать с тем, что нас ждет в землях

проповедников боли, – сказал Сет.

– А нет никакой способности, чтобы блокировать внезапные обострения восприятий? – спросила бывшая актриса театра Торсия, на что контрабандист пообещал познакомить ее с неплохим магом и кузнецом по совместительству, который, вероятно, сможет помочь.

– Думаю, перед путешествием в Эдем нам всем будет неплохо немного модифицировать игровые точки сборки, – согласно закивал Джаво, затем вспомнил о нейронных трансляциях игровых процессов в Размерности и на всякий случай гордо заявил, что может обойтись и без модернизаций ТС.

Они миновали еще одну предположительную ловушку ин-незов и выбрались на каменную гряду, за которой взору открывалась небольшая долина и окруженное высокой защитной стеной поселение. Горная река, извиваясь между камней, пересекала долину, теряясь под стенами поселения, чтобы потом вынырнуть рядом с главными воротами и скрыться под противоположной горной грядой.

– Место поселения специально выбиралось так, чтобы подступы к нему охранялись ин-незами, – сказал Сет.

Стражник возле открытых ворот, к которым вел перекинутый через горную речку мост, признал контрабандиста, но отказался пропускать его друзей, сославшись на то, что его способности распознавания персонажей не могут определить, к какому виду принадлежат Саломея и Джаво.

– Они сменили локацию, – пояснил Сет. – Когда-то играли в закрытом городе, но сейчас интегрируются в местную флору и фауну.

– Какое мне дело до того, где они играли прежде? – спросил стражник, пропуская шутку контрабандиста мимо ушей. – Кромнов, которыми ты торгуешь, моя система тоже, между прочим, не распознает, но они, по крайней мере, имитации, а твои новые друзья – настоящие игроки. Кто знает, что у них на уме?

– Нет у них ничего на уме, – начал злиться Сет. – Они просто хотят посетить нашего мага и кузнеца, чтобы немного подкорректировать точку сборки перед походом в земли проповедников боли.

– Тем более не пущу! Только психи добровольно отправятся в обитель мертвецов. А от психов точно ничего хорошего ожидать не следует.

– Мы не психи, у нас просто такой квест, – попыталась вклиниться в разговор Саломея.

– Да какое мне дело до вашего квеста? – вытаращил глаза

стражник, понимая, что сможет справиться в одиночку со всей троицей, даже если каждый из них оседлает кромна. – Проваливайте, пока я не обнажил оружие.

– Эй, угомонись! – прикрикнул на стражника Сет и начал обсуждать сумму взятки.

– Вот это уже другой разговор! – похвалил стражник.

– Почему ты сразу не заплатил ему, если знал, что по-другому нам не войти? – спросил Джаво, когда они оказались в поселении.

– Надо было сбить цену, – отмахнулся контрабандист. – Начни мы сразу предлагать взятку, и цена за проход была бы в несколько раз выше. К тому же всегда есть вариант нарваться на крайне подозрительного стражника, который решит, что если человек предлагает сразу взятку, значит ему есть что скрывать, и ни за что не пропустит за ворота. Хотите ждать смены караула?

Они заглянули в стойла, находившиеся в аренде у Сета, оставили там кромнов и отправились к местному кузнецу.

– В закрытом городе я был знаком с одним кузнецом, – хвастался Джаво, вспоминая, как спускался в королевские шахты, чтобы встретиться с богиней Гекатой и получить от нее способность укрощать змей.

Он представлял себе кузню местного умельца похожей на обитель Зотикоса в закрытом городе, но здесь, если не считать крошечного горна и наковальни, помещение скорее напоминало избу ведьмы, чем кузню. Самого кузнеца и по совместительству мага звали Линос, и он с гордостью объявил, знакомясь с Саломеей и Джаво, что это имя означает крик горя. С Сетом он держался приветливо, можно сказать дружески, мимоходом поинтересовавшись о деталях последнего рейда в Голиафские горы за кромнами, посетовал, что в последнее время сложно доставать травы и коренья долины Цестус, расположенной в Далеких землях телебов.

– Думаю, дальше будет только хуже, – разохался Сет, напоминая о новой гильдии торговцев, решивших взять под контроль контрабанду товаров из Далеких земель. – С одной стороны, может быть, удастся урезонить телебов, пытающихся все время подсунуть полудохлых кромнов, но с другой…

– Свободных ходок в Голиафские горы больше не будет, – подытожил Линос.

– Да, – тяжело вздохнул контрабандист, выудил из рюкзака увесистый свиток и протянул кузнецу и магу в одном лице. – Здесь все зелья, которые ты просил, но в следующий раз доставку не гарантирую.

– Я все понимаю, – закивал Линос, спрашивая цену,

не отрицая, что готов заплатить немного больше, чем было оговорено.

– Сегодня я бы предпочел получить вместо единиц Влияния услугу, – сказал Сет, переводя тему разговора к новым друзьям. – Они покупают у меня пару кромнов, так что начнем с навыков управления этими животными. Затем нам нужно, чтобы ты поработал над нашими точками сборки, чтобы, когда мы окажемся в землях проповедников боли, обостренное восприятие не сводило нас с ума.

– В землях проповедников боли? – удивленно переспросил Линос. – Ты хочешь, чтобы я модифицировал вам точки сборки? – задал он следующий вопрос, увидел, что контрабандист кивнул, и начал перечислять все необходимые ингредиенты для проведения подобных изменений.

– Подсчитай общую стоимость услуг, вычти то, что должен мне за доставку зелья из Далеких земель, и назови конечный результат, – велел Сет.

– Ты не понимаешь, – затряс головой Линос. – Ингредиенты для подмены игровых протоколов уникальны. Их крайне сложно достать, а ты просишь, чтобы я провел изменения сразу у троих. Мне придется потратить все свои запасы!

– Зато подумай о том, что я смогу доставить тебе из Эдема, – хитро прищурился контрабандист. – Как много эксклюзивных трав, камней и прочих необходимых тебе ингредиентов я смогу принести тебе?

– Из Эдема, говоришь? – в глазах кузнеца и мага вспыхнул алчный блеск. – Нужно навести справки касательно того, что можно достать на новой площадке! – засуетился он, начиная готовить зелье для связи с другими магами. – Дайте мне час! – попросил он, намекая, что должен остаться один.

Сет вывел Саломею и Джаво на улицу.

– Кузнец, которого я знал, был совсем другим, – сказал молодой стражник. – А этот Линос какой-то странный.

– Зато дело свое знает, – отмахнулся контрабандист. – К тому же нам тоже есть чем заняться. – Он напомнил о гильдии «Диадохов», с представителем которых им нужно встретиться, заказав поймать четырех отверженных для принесения в жертву Оместесу.

– Почему четырех? – растерялась Саломея. – Нас же трое. Или ты хочешь взять друга-кузнеца?

– Нет. Четвертый нужен на случай, если столкнемся с непредвиденными обстоятельствами: подкупить проповедников боли по дороге или еще что-нибудь… – Сет раздраженно пожал плечами. – Всего не предусмотреть.

Они отправились в местную таверну, где находился представитель гильдии «Диадохов», ожидая предполагаемых клиентов. Он был имитацией, но, если бы Сет не сказал об этом, ни Саломея, ни Джаво никогда бы не догадались сами.

– Я не вижу ни одного отличия от обычного игрока, – признался молодой стражник. – На мой взгляд, он делает все то же, что и мы.

– Не смотри, что он делает. Смотри, чего он не делает, – посоветовал контрабандист. – Будь он настоящим игроком, разве стал бы сидеть здесь сутки напролет, ожидая, когда к нему подойдут заказчики и сделают предложение?

Они подсели за столик к представителю гильдии «Диадохов». Персонаж, управляемый адаптивными алгоритмами, был хмур и держался надменно. Неспешно подняв голову, он наградил Сета и его новых друзей усталым взглядом.

– Не верю, что он имитация, – прошептал Джаво, обращаясь к Саломее.

– А ты проверь, – предложил представитель гильдии «Диадохов», положив на стол украшенный янтарем стилет.

Джаво растерянно посмотрел на оружие, затем на незнакомца.

– И что я должен делать? – спросил он.

– Решать тебе, – сказал представитель гильдии «Диадохов».

– Ничего он не будет делать! – вклинился в разговор Сет. – Мы здесь не для того, чтобы драться.

– Вот как? – спросила имитация, неспешно переводя усталый взгляд на контрабандиста.

– Мы хотим сделать заказ, – Сет примирительно улыбнулся. – Хотим воспользоваться услугами гильдии «Диадохов». Ты ведь для этого здесь сидишь, верно? – контрабандист покосился на стилет. – И спрячь свою игрушку, пока не пришла стража.

– Я не боюсь местных стражников.

– Уверен, что это так, но разве нам нужны неприятности?

– Неприятность здесь только одна, – представитель гильдии «Диадохов» указал на Джаво.

– Эй! – попытался вспылить молодой стражник, но Сет предусмотрительно положил руку ему на плечо.

– Нам нужно заключить договор, а не устроить драку, – напомнил он.

Джаво недовольно поджал губы.

– Никаких договоров, пока выскочка не исчезнет с глаз долой, – сказал представитель гильдии «Диадохов», продолжая сверлить молодого стражника взглядом.

– Ты слышал, что он сказал, – поторопил контрабандист

Джаво.

– Какого…

– Делай что говорят, если хочешь попасть в Эдем, – сказала Саломея.

Молодой стражник попытался вспомнить какое-нибудь грубое ругательство, коими она сыпала, когда что-то ей не нравилось, но все, что приходило на ум, было родом из детского мира до того, как он оказался в игре и познакомился с бывшей сотрудницей игрового проекта «Голод».

– Это просто игра, Джаво, – напомнила она. – Иногда, чтобы двигаться вперед, необходимо соблюдать правила.

Молодой стражник кивнул и покинул таверну, хлопнув входной дверью с такой силой, что затряслось, казалось, все здание.

– Хочешь развлечься, чужак? – тут же пристал к нему случайный прохожий.

– Пошел прочь! – огрызнулся Джаво, снимая с плеч двусторонний боевой топор.

Прохожий примирительно поднял руки и спешно ретировался.

– Так-то лучше! – проворчал молодой стражник, активируя режим пропуска ненужных сюжетных линий, не сомневаясь, что разговор Саломеи и Сета с представителем гильдии «Диадохов» не продлится долго, а прогонять еще одного надоедливого торговца не хотелось. Да и местная стража всегда могла появиться и неверно истолковать агрессию чужака.

– Что за черт? – растерялся Джаво, когда понял, что режим пропуска не активируется.

Из-за угла соседского здания выглянул торговец, которого он прогнал, и замахал кому-то рукой.

«Снова я влип в неприятности», – безрадостно подумал Джаво, готовясь к драке.

Торговец привел пару амбалов с увесистыми дубинами.

– Издеваешься? – скривился Джаво, снимая с плеч лабрис. – Да я нашинкую их одной левой.

– Сделаешь это – и местная стража тут же вышвырнет тебя за границы поселения, запретив возвращаться, – улыбнулся торговец.

Джаво не ответил, но топор убрал. Амбалы приблизились. Он увернулся от первого удара. Дубина просвистела рядом с головой. Оружие было примитивным и не могло причинить серьезный урон, но… Вторая дубина опустилась на плечо, заставив молодого стражника упасть на колени. Первый нападавший проворчал что-то бессвязное и ударил его по спине.

Джаво упал на пыльную дорогу, надеясь, что избиение не продлится долго.

– И не смей больше мне грубить! – прошипел ему на ухо обиженный торговец, пнув напоследок ногой по ребрам.

Джаво отполз с центра дороги, по которой проехала на кромнах пара стражников, сел на ступени возле входа в таверну и снова безуспешно попытался активировать режим пропуска ненужных сюжетных линий.

– Ну и ладно, – проворчал он, прижимаясь к перилам, рядом с которыми был привязан старый осел, словно специально в насмешку, чтобы усилить нелепость происходящего.

«Я мог бы справиться с амбалами даже голыми руками», – подумал Джаво, а когда из таверны вышли Сет и Саломея, сказал об этом им.

– И стража сразу бы вышвырнула тебя за главные ворота, – уточнил контрабандист.

– Меня об этом уже предупредили, – безрадостно согласился Джаво.

– Ты все правильно сделал, – похвалила его Саломея, сообщив, что они договорились с представителем гильдии «Диадохов» и к вечеру у них будут четыре отверженных, которых можно принести в жертву Оместесу для прохода в Эдем.

– К вечеру? – повреждения восстанавливались быстро, но, когда Джаво поднял голову, чтобы посмотреть на небо, в шее что-то хрустнуло и отдалось болью во всем теле. Нечто подобное случилось и когда он попытался подняться. – Ой, – крякнул молодой стражник, но от помощи отказался. – Если бы у меня получилось активировать режим пропуска ненужных сюжетных линий, пока я ждал вас, то драки бы удалось избежать.

– Для чужаков, находящихся в поселении, местные заблокировали этот режим, – сказал Сет. – А то некоторые хитрецы используют постоялый двор как безопасное хранилище для своих персонажей, когда выполняют связанные с временами года квесты. Понимаешь? Если активировать режим пропуска на незащищенных территориях, то кончится тем, что тебя найдут какие-нибудь монстры и сожрут, а здесь тихо и спокойно.

Они вернулись к местному кузнецу и магу, потратив около часа на получение навыков управления кромнами. Процедура была необязательной, учитывая, что в Эдем они отправлялись пешком, но Линос сказал, что это поможет скоротать время, пока он готовит индивидуальные зелья для внесения изменений в точки сборки, чтобы во время путешествия по землям проповедников боли обостренные протоколы восприятия не свели их с ума.

– А с твоей точкой сборки, я смотрю, уже кто-то работал и прежде! – присвистнул Линос, когда следом за Саломеей начал подготавливать к дороге в Эдем молодого стражника. – Очень редкий набор протоколов.

– Зотикос, кузнец из закрытого города, сказал, что я смогу использовать это, чтобы проходить сквозь стены или что-то в этом роде.

– Думаю, ты сможешь использовать это для чего угодно, – гордо заявил кузнец и долго перечислял всевозможные диковинные артефакты, которые мог бы создать, используя набор измененных протоколов Джаво.

Молодой стражник сначала оживился, с безумными глазами планируя, какие плюсы он сможет извлечь от магических камней, которыми украсит доспехи и оружие, повысив их эффективность и стойкость к чарам, затем переключился на личных зверей, не скрывая, что после битвы в храме Пейофы не отказался бы получить и себе питомца вроде карманного дракона, потом услышал, что использовать измененные протоколы, чтобы получить артефакт, можно будет только один раз, и помрачнел, признаваясь, что не может сделать выбор.

– Тогда оставь до лучших дней, – посоветовала Саломея. – Никто ведь не знает, какие задания нас ждут впереди.

Молодой стражник помрачнел сильнее, но решил согласиться.

– К тому же у меня теперь есть собственный кромн, – вспомнил он и тут же оживился, решив, что опробует полученные сегодня навыки наездника сразу, как только вернется из Эдема. – Если, конечно, гильдия «Диадохов» не будет тянуть с плененными отверженными. Тогда я испытаю кромна завтра с утра.

– Гильдия «Диадохов» всегда держит слово, – сказал Сет. – Впрочем, как и большинство жителей этого поселения, – последние слова предназначались Линосу. – Думаю, – он снова устремил взгляд на Джаво, – завтра утром мы получим отверженных и сможем отправиться в земли проповедников боли.

Глава девятая

Из четверых отверженных, которых нужно было принести в жертву Оместесу, чтобы он открыл врата в Эдем, трое оказались имитациями, подвисавшими так часто, теряя связь с адаптивными алгоритмами, что Саломея честно признавалась, что ждет не дождется момента, когда предводитель проповедников боли сожрет их. Четвертого звали Джеронимо, и споры о том, реальный он игрок или нет, продолжались всю дорогу по землям армии мертвецов.

– Поверьте мне, – говорил Сет, – гильдия «Диадохов» не ищет сложных путей. Зачем им пленить реальных игроков, если можно ограничиться имитациями.

Джаво не соглашался, напоминая, что на игровой площадке Аида имитации обычно сильнее игроков, поэтому и пленить управляемых адаптивными алгоритмами персонажей сложнее.

– Тем более диадохов поджимали сроки, – приводил он новые доводы, – так что выбирать особенно не приходилось.

Сет возражал, ссылаясь, что если верить слухам, то гильдия «Диадохов» курируется напрямую разработчиками, имея представительства по всей игровой площадке «Фивы».

– В закрытом городе их не было! – упрямился Джаво.

– Я говорю о том, что им проще было поставить нам имитаций.

– Почему же тогда Джеронимо не подвисает, как остальные имитации отверженных?

– Специальный ход адаптивных алгоритмов, чтобы ввести нас в заблуждение. Как твоя стычка с имитацией персонажа представителей гильдии «Диадохов», помнишь?

Иногда в эти разговоры вмешивалась Саломея и соглашалась с Сетом, честно признаваясь, что от имитаций, похожих на реальных игроков, у нее мурашки по коже. Особенно пугала бывшую актрису театра Торсия тень демона, продолжавшего преследовать ее, изредка давая советы, которые были зачастую дельными, но легче от этого не становилось, а приходилось всерьез задумываться, чтобы по возвращении из Эдема обратиться к какому-нибудь магу и избавиться от этой напасти. Хотя, если честно, жить демон не мешал, но кто знал, как долго его советы будут приносить пользу? Потому что одно неверное слово в нужный момент способно перечеркнуть все, чего удалось добиться прежде, особенно учитывая, что задания и ставки росли.

Эти мысли появились у Саломеи после того, как Джеронимо сказал, что готов умереть.

– Хватит, – произнес он шепотом, когда они прятались от проповедников боли, используя купленный перед путешествием порошок невидимости. – Эта игра затягивает. Сначала я думал, что все под контролем, но затем… – Джеронимо заглянул Саломее в глаза, словно знал, о чем она думает. – Затем ты уже не можешь остановиться. Квест сменяется квестом, победы следуют одна за другой, прельщая тебя бесконечным развитием, желанием узнать, как далеко ты сможешь зайти, а потом… – он замолчал, потому что живые мертвецы прошли так близко от скрытых благодаря порошку невидимости путников, что можно было почувствовать невыносимую вонь разлагающейся плоти, исходившую от солдат армии Оместеса.

– Что потом? – шепотом спросила Саломея, когда проповедники боли удалились, но Джеронимо лишь грустно улыбнулся и покачал головой.

– Да говорю тебе, он – имитация, – сказал Сет. – Специально мутит воду, чтобы запутать нас. Хотел бы выйти из игры – давно бы вышел.

Саломея не ответила, но приглядывалась к Джеронимо на протяжении всего путешествия по землям проповедников боли. Набор оберегов, заклинаний и защитных порошков работал исправно, позволяя избегать открытых конфронтаций с воинами армии живых мертвецов. Вопреки ожиданиям, удалось сохранить всех пленных отверженных. Джеронимо отказался принимать зелье, которое должно было лишить его воли, но позволить не сойти с ума при виде обители Оместеса. Сет предлагал заставить его выпить снадобье силой, но Саломея и Джаво настояли, что пленный может сам решать, что ему делать.

– Хотите, чтобы он сошел с ума? – всплеснул руками контрабандист. – Для него же стараюсь.

Зловоние усилилось, заставив Джеронимо опорожнить желудок. Камни под ногами уступили место костям. Некоторые из них были белыми как снег, на других догнивали остатки плоти. Густая жижа, покрывшая землю под костями, хлюпала, пузырилась и постоянно перетекала, пытаясь принять определенную форму. Сам Оместес был уродливым существом в два человеческих роста, отдаленно напоминавшим седовласого мужчину. Глаза его были большими, наполненными кровью, рот открывался, но вместо слов оттуда вытекала густая черная слизь.

– Наш дар тебе, Оместес, – сказал Сет, подталкивая к божеству пленных отверженных.

Рот предводителя армии проповедников боли начал увеличиваться до размеров, позволявших проглотить человека.

Парализованные ужасом отверженные не двигались, дожидаясь, когда древнее божество разделается с первым.

– Беги отсюда! Ты четвертый, лишний! – сказала Саломея Джеронимо, когда ноги второго отверженного, принесенного в жертву, скрылись за гнилыми зубами Оместеса.

– Он слишком напуган, чтобы соображать, – сказал Джаво, слушая, как ломаются кости жертв древнего бога, попавших в его пищевод, который растянулся, став прозрачным, позволяя видеть, как желудочный сок растворяет кожу проглоченных людей, как выворачиваются их суставы, отделяются внутренности. – Мерзость! – прошептал Джаво, когда белые кости жертв упали к ногам Оместеса.

Теперь из приведенных отверженных оставался только Джеронимо.

– Беги же, черт тебя дери! – шептала ему Саломея, но обостренные протоколы восприятия блокировали волю.

Предводитель армии мертвецов замер на мгновение, затем неожиданно взмахнул руками, разрывая пространство. Пустота вздрогнула и затрещала по швам. Оместес вцепился в образовавшуюся брешь, раздирая края. Каменные обломки прозрачной материи посыпались к его ногам, но образовавшийся проход уже начинал затягиваться – появились крошечные существа, свирты, латавшие пролом своими телами, и казалось, им нет конца. Одни свирты умерщвляли других, заделывая их окаменевшими телами брешь, третьи умерщвляли тех, кто только что умертвил своих сородичей, а четвертые беспощадно умерщвляли третьих.

– Поторопитесь! – сказал булькающим голосом Оместес, уничтожая трудолюбивых свиртов, латавших созданный им проход.

Сет и Джаво переглянулись. Дивный мир цветов по ту сторону пролома ждал их.

– Нужно идти, – принял решение контрабандист.

Молодой стражник согласно кивнул. Саломея замыкала процессию.

– Это будет большой ошибкой, – услышала она голос своего невидимого демона, прочитавшего ее мысли.

– Ты всего лишь имитация! – сказала она демону и, схватив Джеронимо за руку, потащила в пролом, спасая от неминуемой смерти в землях проповедников боли.

Поняв, что его обманули, проведя в Эдем лишнего человека, Оместес гневно взвыл, но портал уже почти закрылся, да и не мог предводитель армии мертвецов покинуть Аид, последовав за наглецами.

– Какого черта ты сделала? – гневно спросил Джеронимо, когда портал закрылся и протоколы восприятия позволили ему взять под контроль игрового персонажа.

– Я спасла тебя! – Саломея высвободила руку, за которую он схватил ее.

– Эй! – прикрикнул Джаво, когда отверженный снова попытался схватить Саломею. – Она спасла тебя. Прояви благодарность.

– Не хотел я, чтобы меня спасали! Не знаю, что происходит, но я уже очень долго пытаюсь покинуть игру, но каждый раз адаптивные алгоритмы делают все, чтобы я остался… Как и сейчас… – Джеронимо запрокинул голову, глядя на звездное небо. – Что это за место?

– Эдем.

– Я помню, что вы называли это Эдемом. Мне интересно, что разработчики брали за основу, когда создавали эту площадку.

– А меня интересует: мы первые здесь или же был кто-то до нас, – сказал Сет. – Сведений в комнате личных достижений об этом месте полно, но вот нигде не говорится, сколько всего реальных игроков находится в этой локации.

– По-моему, ничего особенного, – сказал Джаво, оглядываясь.

Они стояли в дубовой роще, слушая, как ветер шелестит листвой. Недавно прошел дождь, и воздух благоухал свежестью, ночной прохладой и сладковатым запахом распустившихся на озаренной лунным светом поляне мирабилисов, похожих на алозии Аида в своей скромной невзрачности, только лепестки их были разных цветов, а не исключительно синего. Сразу за поляной асфальтированная дорога тянулась от массивных железных ворот к высокому дому, парадный вход которого начинался широкой лестницей с белыми колоннами по бокам, поддерживающими массивную крышу, образуя небольшой портик. Если не считать одного окна на втором этаже, то свет в доме не горел.

– Думаю, нам туда, – сказала Саломея, указывая на освещенное призрачным белым светом окно.

– Почему? – спросил Сет, безрезультатно проверяя одно за другим доступные его персонажу навигационные заклинания. – Мы не знаем, как здесь работают указатели.

– У тебя есть другая идея?

– Вот если бы позаботиться о том, чтобы раздобыть манок для азолей, – блеснул задним умом Джаво. – Можно было бы схватить азоля и вернуться в Аид, потому что, как мне кажется, эта площадка – скука смертная.

– Хорошая идея, – иронично похвалил Сет. – Вот только

сомневаюсь, что в природе существует нечто похожее на манок для азолей, да и выхода отсюда пока не видно. Мы думали, что врата Оместеса будут оставаться открытыми, но свирты заделали брешь, – он почесал затылок и признался, что не помнит, когда адаптивные алгоритмы интегрировали ему информационный протокол о крошечных жуках, латающих дыры между мирами.

– Никто не помнит, – отмахнулся Джаво и тут же оживился, испугавшись, что поручение Пронидиуса могло оказаться ловушкой. – Что если мы никогда не сможем выбраться отсюда?

– Думаю, для этого придется решить простой квест – и все, – успокоил его контрабандист. – Заодно будет время осмотреться. Не забывайте, вы ведь еще не взяли меня в долю, так что каждый заботится о своей выгоде.

– Лучше бы вы оставили меня Оместесу, – снова начал скулить Джеронимо. – Потому что здесь, похоже, мне точно никогда не умереть.

– Хватит уже! – разозлился Сет. – Реальные игроки себя так не ведут. Никогда не видел, чтобы кто-то не мог покинуть игру. В КЛД предусмотрен для этого специальный интерфейс.

– Я же говорю, что система не дает мне умереть, заставляя играть!

– Если все так плохо, то могу с радостью прикончить тебя – и никаких проблем, – контрабандист достал короткий нож.

– Эй! – прикрикнула на него Саломея.

– Все еще думаешь, что это настоящий игрок?

– Я не знаю, но убивать никого не позволю!

– Как это не позволишь?! – разозлился Джеронимо вместо того, чтобы поблагодарить за защиту, и уже в следующее мгновение в приступе паранойи обвинил Саломею, что она работает на адаптивные алгоритмы, не позволяя ему умереть.

Их крики активировали защитные системы площадки. В доме сторожа вспыхнул свет. На пороге появился дряхлый старик в дождевике и с тяжелым ружьем в разбитых артритом руках.

– Это еще кто? – растерялся Джаво, а через мгновение громыхнул выстрел, от которого заложило уши.

– Это частная собственность, – проорал старик хриплым голосом. – Убирайтесь, пока я не открыл прицельный огонь.

– О чем он говорит? – спросил контрабандиста Джаво. – Что мы должны делать: сражаться с ним или бежать?

Старик вскинул ружье и снова выстрелил. На этот раз дробь раскрошила кору старого дуба возле Джеронимо.

– Наконец-то! – отверженный широко улыбнулся, ожидая, что следующий выстрел пробьет ему грудь.

– Убирайтесь, паршивцы! Нечего тут выискивать! – прохрипел старик и начал отвязывать сторожевую собаку, которая зашлась лаем, едва он прикоснулся к ней.

– Это еще что за зверь? – запаниковал Джаво, решив, что они угодили в какую-то ловушку. – Может быть, нам выпустить твоего дракона? – предложил он Саломее.

– Может быть, начнем с того, что попробуем просто убежать? – предложила она.

Но бежать было некуда, потому что территорию огораживал высокий забор, перебраться через который не позволяли адаптивные алгоритмы. Где-то в зарослях по пятам шла сторожевая собака, но она служила скорее раздражителем, заставлявшим двигаться, чем представляла реальную угрозу. Система добавила в точки сборки информационный протокол о том, как сторожевые собаки нападают на нарушителей, обострив восприятия.

– Стреляй мне в грудь! – орал старику Джеронимо, которого Саломея тащила за руку.

– Думаю, адаптивные алгоритмы хотят, чтобы мы спрятались в доме, – сказал Сет, в очередной раз наткнувшись на высокий железный забор за старыми лиственными деревьями.

Сразу за забором виднелась мокрая от дождя дорога и ряд фонарей. Редкая легковая машина неопределенной марки снова и снова проезжала по дороге.

– Да, бежим в дом, – приняла решение Саломея.

Сделав крюк, стараясь держаться подальше от преследовавшего их старика, они выбрались к парадному входу. Массивные двери были открыты. Внутри пахло сыростью и пылью. Стоило переступить порог, как лай сторожевой собаки и брань старого сторожа стихли. Система добавила информационный протокол, демонстрируя историю дома: свихнувшийся хозяин с оружием в руках ходит от комнаты к комнате, отстреливая всех, кто имел неосторожность остаться здесь на ночь после пышного бала, устроенного в честь какого-то праздника. Смерть, кровь и хаос повсюду. Обитель порока, как называли дом недоброжелатели, превращается в юдоль страха и безнадежности.

Информационные протоколы показали ангела с оторванными крыльями, притаившегося за спиной обезумевшего хозяина. У ангела тоже была своя история, которую информационные протоколы пометили как квест, пройдя который можно получить бонусные баллы и ценные артефакты.

Ангел мести, управляющий людьми в их праведном гневе, переступил черту, и после того, как кровавая расправа в доме

закончилась, появились старухи эринии, олицетворяющие закон Эдема, приговорив ангела к вечному заточению в проклятом доме, где не осталось никого, кроме неспособных умереть диковинных существ, принадлежащих погибшим людям: коварные демоны и похотливые азоли, олицетворяющие пороки человечества.

– Давайте найдем парочку этих мерзких азолей и будем думать, как убраться отсюда, – сказал Сет, начиная заглядывать поочередно в комнаты, где, согласно информационным протоколам, были совершены убийства.

– Найди ангела, – услышала Саломея голос своего демона.

Задание было простым, но адаптивные алгоритмы добавили понимание, что оно может превратиться в полноценный квест. Саломея вспомнила слова Джеронимо о том, что как только он собирался покинуть игру, всегда появлялось что-то, способное увлечь его, заставляя остаться. Кажется, с ней начинало происходить нечто подобное.

– Найди ангела мести! – требовала неугомонная имитация демона.

Отказ не принимался, и ноги сами несли Саломею к лестнице на второй этаж.

– Куда ты? – спросил Джаво.

– Понятия не имею, – призналась она, но, когда оказалась возле комнаты, окно которой было единственным в доме, где горел свет, адаптивные алгоритмы добавили в точку сборки информационный протокол о связи преследовавшего ее демона и местного ангела мести.

Они были злейшими врагами еще в закрытом городе и сейчас планировали продолжить борьбу.

– Если, конечно, ты позволишь мне оставить тебя, – сказал демон.

– Оставить?

– Если хочешь, то мы можем пройти этот путь вместе.

Дверь в комнату, из-под двери которой лился свет, открылась, слепя глаза. Обстановка была спартанской, если не считать стоявшего возле окна мольберта, на котором высокий чернокожий юноша рисовал ангела с оторванными крыльями.

– Кто ты? – спросил он, повернувшись к Саломее.

Одежды на нем не было, но это, казалось, совершенно не смущает его. «Очередная имитация», – догадалась Саломея. В глаза бросился календарь на стене, сообщавший, что они находятся во временах начала третьего тысячелетия. «Нужно убираться отсюда как можно быстрее», – решила бывшая актриса театра Торсия. Только приключений в далеком прошлом ей и не

хватало!

– Так ты отпускаешь меня? – грустно спросил демон, не скрывая разочарования.

– Да, – сказала Саломея.

Она не знала, какой ей предлагали выполнить квест, но и узнавать не хотела. Хватит с нее и того, что есть.

– Тогда прощай, – сказал демон.

Дверь в комнату художника закрылась, и одновременно с этим раздался радостный крик Джаво, оповещавший, что ему удалось найти азоля. Саломея поспешила вниз, собираясь рассказать друзьям, что смогла избавиться от демона. Она миновала середину лестницы, когда тишину дома прорезал еще один крик. Только на этот раз в нем не было радости. Кричал Джеронимо: дико, истошно.

Адаптивные алгоритмы добавили в точку сборки информационные протоколы о том, как Грифон, представитель закона богов в Аиде, узнает об обмане Оместеса – момент, когда Саломея спасла Джеронимо, затащив в Эдем. Грифону рассказали об этом фемиты, кружащие над землями проповедников боли, наблюдая за тем, не нарушаются ли правила игрового мира.

Информационные протоколы показали, как фемиты взывают к Грифону, а затем почтительно расступаются, когда он, тяжело махая огромными крыльями, спускается с неба, отзываясь на их зов. У него была львиная голова с большими клыками. На могучих лапах сверкали острые орлиные когти. Историю об обмане Оместеса он слушал молча, затем тихо зарычал.

Пространство возле Джеронимо надломилось. В образовавшуюся брешь ворвался сладковато-гнилостный запах Аида. Разлом увеличивался. Джаво и Сет, прибежавшие на крик спасенного Саломеей отверженного, видели небо покинутой игровой площадки, слышали знакомые звуки. Затем появился Грифон, заставив Джеронимо снова закричать. Мощные лапы с острыми когтями разрывали невидимую для глаза материю, ломавшуюся подобно камню, издавая звук, напоминавший скрежет крошащихся зубов.

Джеронимо попятился, уперся в стену и снова вскрикнул, но на этот раз едва слышно. Сквозь образовавшуюся брешь в пространстве на него смотрел внимательный глаз, обрамленный тяжелым, изжеванным временем веком. Джеронимо хотел отвести взгляд, но не мог. Этот глаз заставлял его смотреть на себя, парализуя волю, забирая жизнь, наполняя сознание животным страхом.

Убедившись, что он на верном пути, Грифон, энергично работая лапами, продолжил прокладывать себе путь в чужой мир.

Когда брешь оказалась достаточно большой, он просунул в нее голову и жадно втянул запах Эдема. Джеронимо дрожал. Шансов на побег не было. Зарычав, Грифон протиснулся в пролом и, вытянув лапу, сжал в когтях голову отверженного. Хлынувшая кровь забрызгала блестевшие в полумраке когти Грифона. Голова Джеронимо затрещала, уступая мертвой хватке. Его рот открылся, желая издать еще один крик, но смертельные тиски сжались. Черепная коробка лопнула.

Созданная Грифоном брешь начинала затягиваться. Крошечные свирты суетливо латали ее своими телами. Они собирались по ту сторону пролома, и казалось, им нет конца.

– Думаю, это выход, – сказал Джаво, заметив, что Грифон не двигается, словно давая им время.

– Я же говорил, что Джеронимо был имитацией! – оживился Сет. – Теперь понятно, почему он прицепился к нам. Скорее всего, адаптивные алгоритмы подменили восприятия Саломеи, заставив взять его с нами, чтобы мог появиться Грифон, позволив нам вернуться в Аид, выполнив то, зачем мы пришли сюда.

– Пожалуй, ты прав, – согласился Джаво, крепче сжимая пойманного азоля, который находился в комнате, где убили его хозяина, пока его не нашел молодой стражник. – А как насчет тебя? – спросил он контрабандиста. – Ты нашел все, что было нужно?

– Почти.

– Тогда нужно уходить! – Джаво обернулся к Саломее, ожидая ее решения.

– Давайте выбираться отсюда! – сказала она.

Грифон тихо зарычал, реагируя на конвульсии тела Джеронимо.

– Я пойду первым, – решился Джаво, предварительно отдав пойманного азоля Саломее. – На всякий случай, – сказал он, стараясь не обращать внимания на копошащихся свиртов и не замечать тяжелого дыхания Грифона, от которого мурашки пробегали по спине.

Молодой стражник подошел к пролому между мирами и сделал шаг, надеясь, что никто не заметил его сомнений. Эдем остался за спиной. Тяжелое дыхание сменилось шепотом аворов. Джаво стоял в центре небольшой поляны, хотя ожидал, что возвращаться придется в земли проповедников боли, где Оместес пошлет в погоню за нарушителями армию мертвецов. Впрочем, опасность в Аиде может таиться где угодно. Нельзя расслабляться.

Джаво снял с плеч топор и принял боевую стойку. Аворы притихли, ожидая появления Саломеи и Сета, затем зашептались

с удвоенной силой, разнося слух по охваченным войной землям. Сплетники Аида.

Азоль, которого держала на руках Саломея, жалобно запищал, испугавшись чужого мира, и, забравшись ей на плечи, спрятался в густых волосах, заставив бывшую актрису театра Торсия смачно выругаться на сленге коренных жителей Размерности. Брань вышла такой грубой, что Джаво невольно покраснел. Что касается Сета, то контрабандист не понял ни слова, выдав в себе представителя Квазара.

– По крайней мере, не придется сажать азоля в клетку, – пожал он плечами.

Джаво и Саломея переглянулись, но предпочли не говорить о своем наблюдении касательно принадлежности контрабандиста к другому уровню реальности. Сейчас они находились на одной игровой площадке – и этого было достаточно. К тому же сейчас были и другие проблемы.

– Почему притихли аворы? – насторожился Джаво, прося Сета начертить символ заблудших душ, чтобы навигационные карты помогли им найти дорогу к Мертвому озеру.

Контрабандист успел закончить лишь половину рисунка, когда тишину прорезал оглушительный собачий лай и появился уродливый трехголовый пес. Сотни крошечных змей, проросших сквозь его кожу, зашипели.

– Это нехорошо, – прошептал Джаво, готовясь к бою и требуя от Саломеи активировать дракона. – И не спорь. Без него нам не справиться с этой тварью.

Информационные протоколы сообщили скудную информацию касательно появившегося стража Аида. Три собачьих пасти хищно лязгнули зубами, обливаясь слюной. Покрывавшие тело крошечные змеи высунули раздвоенные языки. Цербер зарычал и начал лапами рыть землю, готовясь к бою.

– Где наш дракон? – сквозь зубы спросил Джаво.

– Я не знаю, почему он не появляется, – призналась Саломея. – Может быть, что-то сломалось?

– Такого не бывает, – сказал Сет. – Скорее всего, адаптивные алгоритмы запрещают дракону сражаться сейчас.

– То есть ты хочешь сказать, что они хотят, чтобы Цербер прикончил нас?

– Или просто чего-то ждут, не желая нарушать запланированное развитие сюжета, – контрабандист вглядывался в полумрак.

Кто-то приближался к ним. Цербер тоже заметил это. Зарычав, страж Аида обернулся в тот самый момент, когда Пронидиус вынырнул из темноты, огрев пса посохом по спине.

Цербер взвился волчком.

– Пошел отсюда! – прикрикнул на него Пронидиус.

Пес заскулил и побежал прочь, поджав хвост.

– Никогда бы не подумал, что буду рад его видеть, – признался Джаво.

– Благодарите аворов, – сказал мудрец. – Это они разнесли по Аиду весть о вашем появлении.

– Так ты не только умеешь их есть, но еще и слушаешь? – усмехнулся молодой стражник.

– Иначе как я узнаю о том, кому и где нужна моя помощь? – всплеснул руками старик, затем заметил спрятавшегося в волосах Саломеи азоля и презрительно скривился. – Зачем вы притащили в наш мир эту мерзость?

– Эта мерзость нужна, чтобы отправить тебя на остров Покоя, – снисходительно улыбнулась Саломея.

– О! – раскрыл беззубый рот Пронидиус, но тут же засомневался. – Это ведь не шутка?

– Отведи нас к Эроту, – улыбнулась Саломея, невольно проникаясь симпатией к имитации мудреца. – Думаю, мы близки к тому, чтобы завершить твое задание.

– И получить магический посох! – не преминул напомнить Джаво.

– Забудь ты о посохе. Нам нужна тайна четвертой армии Аида, – цыкнула на него Саломея.

– Одно другому не мешает! – заупрямился молодой стражник. – Старик сам сказал, что отдаст посох тому, кто поможет ему попасть на остров Покоя.

– А еще он сказал, что новый хозяин посоха должен будет занять его место. Ты готов бросить все и начать спасать отверженных?

Джаво не ответил, бросив на Саломею гневный взгляд, словно если бы она не сказала, то Пронидиус мог бы и не вспомнить об этом условии.

Решив, что спор закончен, Саломея обратилась к Пронидиусу, интересуясь судьбой Афны.

– Пока за ней наблюдает Янни, ничего плохого не случится, – пообещал мудрец и с досадой посмотрел на небо, сказав, что если поторопиться, то можно успеть встретиться с Эротом до наступления глубокой ночи. – Может, удастся покинуть эти земли раньше, чем аворы разнесут весть о моем уходе по всему Аиду?

– Разве кто-то возражает? – усмехнулся Джаво. – Хотя мне, если честно, не терпится побывать в комнате личных достижений и посмотреть, какие бонусы я получил за путешествие в Эдем

и встречу с Оместесом.

– Ты встречался с Оместесом? – вытаращил глаза Пронидиус, выпустив газы от неожиданного заявления молодого стражника.

– Мерзкий тип, правда?

– Не то слово! – старик снова посмотрел на низкое небо и заворковал о том, что нужно торопиться.

Портал Грифона перенес их практически к Мертвому озеру, позволив оставить земли проповедников боли далеко позади, приближаясь к завершению промежуточного задания.

Отправив Сета назад в поселение, где находились оставленные кромны, Саломея и Джаво пообещали, что отыщут его, когда начнется следующий игровой день, поставив веру, что они вернутся за ним, главным условием их дальнейшего союза, хотя контрабандист и напрашивался пойти с ними на встречу с Эротом.

Впрочем, не присутствовал на встрече с мальчиком-полубогом и Джаво. Эрот разглядел в молодом стражнике ребенка и наотрез отказался сотрудничать.

Расположившись на ближайшей к берегу горной гряде, Джаво наблюдал за окрестностями на случай, если гриллы или еще какие-нибудь местные твари попытаются вмешаться, прервав ритуал, который должен был отправить Пронидиуса на остров Покоя.

О тайне четвертой армии старик настырно продолжал молчать, обещая, что как только он покинет Аид, то секрет откроется Саломее и Джаво во снах.

– Вам споет об этом Орфей, – умиленно говорил Пронидиус, избегая, будучи имитацией, упоминания о комнате личных достижений, где появится необходимая для выполнения новой задачи информация. – К тому же аворы шепчутся о том, что вы имели глупость обмануть Оместеса, – добавлял старик, намекая, что в свою очередь тоже опасается попасть впросак.

Понимая, что силой спор не решить, Джаво и Саломея предпочли принять правила игры, навязанные стариком.

– Ладно, пусть обо всем нам расскажет Орфей, – сказала Саломея, отправляя Джаво на горную гряду, приглядывать за окрестностями.

Полумрак скрывал от него детали ритуала, проводимого Эротом, но, судя по доносившемуся голосу мальчика-полубога, суть заключалась в воззвании к богам и очищении духа Пронидиуса посредством крещения в водах Мертвого озера.

Незадолго до окончания ритуала ночное небо спустилось так низко, что Джаво пришлось покинуть наблюдательный пункт. Гниющая желеобразная масса проглотила верхушку горной гряды,

продолжая прижимать мир Аида к земле. Зато молодому стражнику удалось присмотреть безопасный грот, где они смогли с Саломеей укрыться на время перезагрузки игровых систем, после того как ритуал был завершен и Пронидиус отправился на остров Покоя.

– Достань еще одного азоля для моей сестры, и я отправлю на остров Покоя тебя, – предложил Эрот, забирая у Саломеи плату за свои услуги.

Открывался доступ к еще одному скрытому квесту, но Саломея предпочла отказаться.

– Если передумаешь, то я никогда не покидаю берегов Мертвого озера, – сказал мальчик-полубог на прощание.

– Не передумаю, – заверила его Саломея.

В эту ночь крохотный грот приютил не только ее и молодого стражника, но и пару выбравшихся на берег новичков, которые предусмотрительно держались в стороне, после того как Джаво пригрозил им снять кожу, если они сунутся к ним ночью.

– У каждого свои дороги и свои квесты, – произнес он, и новички, кажется, приняли эти слова за великую мудрость.

Молодой стражник не возражал, с нетерпением ожидая момента, когда попадет в комнату личных достижений. Он рассчитывал на внушительные бонусы, но получил за путешествие в Эдем меньше, чем за знакомство с Сетом и заключение договора с гильдией «Диадохов». Был, правда, небольшой плюс за визит в земли проповедников боли и встречу с Оместесом, поднявший смелость персонажа и стойкость протоколов восприятия на два уровня, но это казалось слабым утешением.

«Наверное, большинство бонусов получила Саломея», – без зависти подумал Джаво, забавляясь над тем, что системы решили не улучшать его боевые навыки, но не преминули обозначить дружбу с азолем, сообщая, что все персонажи этого вида теперь доверяют молодому стражнику.

Кроме того, в КЛД появилась пара новых квестов, доступных к выполнению. Один из них был связан с ангелом мести из Эдема, другой предлагал добыть второго азоля и отправиться на остров Покоя, следом за Пронидиусом, причем в качестве советов значилось не путешествие в Эдем, а нападение на зоргулов, поставлявших азолей во дворец Сфинкс.

Отдельным пунктом числилось предложение организовать гильдию исследователей и начать изучение территорий Эдема. Система напоминала, что доступ к организации гильдии молодой стражник получил, когда уничтожил в паре с Саломеей гильдию воров в храме Пейофы. Также в предложении находилась карта

Эдема, свидетельствовавшая, что размеры игровой площадки не ограничиваются земельным участком дома, где побывал молодой стражник. Большинство локаций были закрыты или помечены как находящиеся в разработке, но и того, что было, хватало, чтобы понять – разработчики пытаются запустить новую игровую территорию.

– Только без меня, – проворчал Джаво, решив, делая выводы исходя из увиденного, что Эдем окажется еще скучнее закрытого города.

Изучение информации о четвертой армии Аида молодой стражник оставил напоследок. Хотя после скудных бонусов, полученных за путешествие в Эдем, он уже не ждал ничего хорошего и от откровений мудреца Пронидиуса, в память о котором остался его магический посох, которым, как сообщали системы, Джаво мог пользоваться на берегах Мертвого озера.

«Вот я посмеюсь, если на четвертую армию будут наложены схожие ограничения», – безрадостно думал Джаво, переходя к новому информационном блоку, доступ к которому открывался только после согласия на выполнение задания, которое, как предупреждали системы, станет приоритетным, ограничив доступ к большинству сторонних сюжетных линий.

– Конечно, я принимаю все эти условия, – проворчал молодой стражник.

Полученный доступ активировал ряд информационных и визуальных образов, отправляя игрока в каньон Ветров, расположенный на дальних границах Аида, где находились персонажи прославленных игроков, покинувших проект. Информационные протоколы сообщали Джаво, что в случае активации четвертой армии находящиеся в «зале славы» персонажи будут предложены по цене обычных новичков сначала тем, кто играл ими прежде, а в случае отказа последних проданы любому желающему приобрести ключ игрока четвертой армии Аида.

– Для начала неплохо, – проворчал Джаво, изучая список персонажей, выставленных в качестве примера. Каждый из них превосходил уровень его собственного персонажа в десятки раз. Конечно, молодой стражник понимал, что это одни из лучших солдат четвертой армии и другие могут оказаться намного слабее, но… – А вот это уже нехорошо, – произнес он, получив доступ к информационному блоку, сообщавшему, что в четвертой армии не допускается наличие имитаций. – Что если на новых солдат не будет спроса?

Молодой стражник еще размышлял о новой проблеме, когда визуально-информационные образы сменились интерактивной

демонстрацией. Порывистый ветер подхватил Джаво, лишив тела, пронес над землями Аида к окраинам площадки и бросил в серпантин скалистых ущелий, где уже гуляли сотни подобных ветров. Они приносили сюда героев. Джаво видел сотни персонажей, которых ветра несли в центр каньона: телебы, гриллы, отверженные, зоргулы, иддалы, проповедники боли, фемиты…

Шум ветра усилился, становясь невыносимым. Молодой стражник вместе с другими персонажами приближался к огромной воронке, рождавшей тысячи завихрений, выбрасывая их в низкое серое небо. Сгустки тьмы смешивались с искрящимся светом. Молнии, вырываясь из воронки, выжигали безразличные каменные глыбы. Джаво чувствовал, как его затягивает в эпицентр стихии, вспоровшей землю. Тело молодого стражника распалось, превратившись в крохотные кристаллы, которые, кружась в ветряных воронках, переливались лазурью, преломляя яркие лучи света. Но протоколы восприятия продолжали действовать.

Джаво слышал, как стихают завывания ветра, видел небольшое ядро, размером с кулак, зависшее в центре гигантской воронки искрящимся сгустком энергии. Медленно вращаясь, он пульсировал, словно готовясь разорвать свою тесную оболочку. Далеко внизу была тьма. Высоко вверху – яркий свет. Но здесь, возле ядра, был покой. Нейтральность во всем: в звуках, свете, чувствах.

Какое-то время ничего не происходило, затем ядро вздрогнуло, пытаясь раскрыться. Ядро просыпалось. Дрожала не оболочка. Дрожали его веки. Шесть глаз, расположенные симметрично, открылись – темные, как ночь, с яркими вспышками по центру. Ядро продолжало вращаться, давая возможность каждому из своих глаз разглядеть молодого стражника. Они смотрели на него, а он на них. Затем оболочка ядра снова задрожала, позволяя шести своим ртам разомкнуться.

– Освободи нас! – услышал Джаво похожий на свист ветра голос.

Пульсирующее ядро вздрогнуло. Где-то далеко внизу, во тьме, послышались робкие голоса. Тысячи персонажей поднимались из недр к небу.

– Освободи нас! – взывали они к молодому стражнику. – Освободи нас! – гремел нескончаемый стон, искажая формы гигантской воронки, пока вихри не подхватили молодого стражника, выбрасывая из каньона ветров в прошлое, когда, согласно легенде разработчиков, первая пара богов создавала мир. Их звали Мрак и Хаос.

Джаво видел, как у первых богов появились дети, внуки и правнуки. Время было невластно над ними, и свою жизнь они отмеряли не днями, а совершенными деяниями. Одно поколение богов сменяло другое. Деяний становилось все больше и больше. Появились первые конфликты. Вспыхнули войны. Надеясь примирить потомство, Мрак и Хаос обратили внимание своих детей, внуков и правнуков на крошечное человечество, предлагая стать защитниками людей, а когда услышали отказ, то разгневались и решили забрать у неблагодарного и безрассудного потомства абсолютную власть, даровав ее человечеству. С того дня люди сами стали выбирать богов, наделяя властью одних и низвергая других.

Но чтобы подобное стало возможным, первой паре богов пришлось пожертвовать собой – источником абсолютной власти. Они превратились в материал, из которого слепой кузнец рода человеческого создал агальмы – дивные украшения, – подарив их земным правителям. Всего агальм насчитывалось более сотни, но со временем многие из них были утеряны, вследствие чего возрождение Мрака и Хаоса стало невозможным, несмотря на предпринимаемые их детьми и внуками попытки, в базе которых лежало желание вернуть себе прежнюю силу и перестать зависеть от выбора людей. Но источник абсолютной власти был утрачен навсегда, и молодым богам пришлось смириться.

Каньон Ветров, согласно легенде, стал последним оплотом богов, которые отказывались принимать новый порядок. Собирая души лучших представителей человечества, они надеялись создать армию, которая истребит людей, вернув детям Хаоса и Мглы независимость.

Другие боги, родившиеся уже при новом порядке, узнали о замысле прародителей и, объединившись, победили их, превратив каньон Ветров в памятник, олицетворяющий начало новой эпохи.

С тех пор каньон Ветров ждет своего часа. Ждет, когда древние боги вернутся и возглавят созданную им армию. И предводителем армии станет тот бог, которому удастся собрать агальм больше, чем другим богам…

«Что ж, учитывая, что бог у нас будет один, то и одной агальмы, возможно, будет достаточно», – подумал Джаво, готовясь к новому игровому дню.

Он очнулся в крошечном гроте и первым делом спросил Саломею, узнала ли она детали нового задания и условия, необходимые для его удачного выполнения.

– Ты имеешь в виду интерактивную историю с посещением каньона Ветров? – спросила она, увидела кивок Джаво и кивнула

в ответ.

Они покосились на забившихся в угол отверженных, ночевавших в гроте вместе с ними, и решили продолжить разговор по дороге в поселение, где их дожидался Сет.

– Вот где бы нам пригодились его кромны, – сказал Джаво, понимая, что путешествие отнимет добрую часть игрового дня.

Можно было активировать пропуск ненужных сюжетных линий и очнуться уже в поселении, но молодой стражник и Саломея предпочли потратить это время на обсуждение деталей предстоящего задания. Да и доверять в такой момент персонажей имитациям не особенно хотелось. Одно дело, когда за тобой приглядывает Пронидиус, как это было при активации автоматического режима поедания аворов, и совсем другое, когда рядом никого.

– Не думаю, что система будет ставить палки в колеса, но случайность никто не отменял, – сказала Саломея, и Джаво согласился.

Потратив пару часов на споры, они пришли к согласию, что будет лучше сначала найти необходимую для активации четвертой армии агальму, а затем отправляться в обитель Алкмены и возрождать древнего бога Иакха, хотя Джаво долго упрямился, ссылаясь на то, что, оживив бога, они смогут получить много бонусов.

Не меньше споров вызвало обсуждение, принимать в команду Сета или нет. Причем ни Джаво, ни Саломея не имели конкретного мнения по этому вопросу, и получалось, что спорят они в первую очередь сами с собой. В итоге каждый решил для себя, что объединение с контрабандистом принесет больше пользы, чем вреда, и вопрос был закрыт.

Теперь оставалось узнать, как достать необходимую для активации армии агальму.

– Выполняя задания, я уже встречался с Гекатой, Оместесом, Геей и Люцием, спускался в королевские шахты, проникал во дворец Сфинкс и посещал Эдем. Интересно, куда нам придется отправиться теперь? – шутил Джаво, не скрывая, что заинтересован.

Если Саломея играла ради выгоды, то он играл ради того, чтобы получить удовольствие… Ну и немного забыться, оставив проблемы в двухуровневой реальности КвазаРазмерности.

– Надеюсь, что Сет, будучи контрабандистом, сможет достать агальму и нам не придется выполнять еще кучу дурацких промежуточных заданий, – честно призналась Саломея.

– А ты, я смотрю, не мелочишься, словно стала матерым игроманом, – улыбнулся Джаво.

– Игроманы играют ради того, чтобы играть, а я играю, чтобы заработать и решить реальные проблемы в Размерности.

– Ну, если тебе от этого легче, то пусть будет так. Хотя, общаясь с игроманами – а среди моих друзей их было немало, – я всегда слышал нечто подобное.

– Ты, между прочим, тоже прячешься от проблем в игре, – напомнила Саломея, но тут же пожалела об этом, расценив упоминание о заболевании Джаво ударом ниже пояса. – Извини, я не хотела…

Мальчик кивнул, но еще долго предпочитал молчать.

– Знаешь, а ведь есть вероятность, что нейропатия – это не болезнь, а просто новый этап в эволюции человечества, – сказал он, когда они подходили к поселению, где их должен был ждать Сет. – Никто ведь не отрицает, что Всемирная иерархия сдерживает прогресс, запрещая многие перспективные проекты, особенно если они касаются системного кода схем жизнеустройства, где модифицированные ядра сознания нейропатов показывают изумительные результаты интеграции. Есть люди, которые считают, что когда-нибудь переходы в двухуровневой реальности будут осуществляться без терминалов Энрофы. Я не говорю, что это случится в ближайшие годы, но может быть, такие люди, как я и твоя дочь, когда-нибудь смогут путешествовать из Размерности в Квазар и обратно, используя силу мысли или что-то в этом роде… Так что не нужно исключать вероятность, что сейчас мы стоим на пороге новой эры для человечества…

Джаво помрачнел, потеряв интерес к игре. Возможно, именно сейчас адаптивным алгоритмам стоило вмешаться, частично ограничив доступ игрока к воспоминаниям, подменив их сюжетной линией персонажа, но система предпочитала взять паузу, позволяя молодому стражнику отстраниться, практически не реагируя на окружающий мир.

– Он что, находится в режиме пропуска ненужных сюжетных линий? – спросил Сет, встретив у ворот поселения Саломею и Джаво.

Контрабандист уже подкупил стражников, и, в отличие от первого раза, они пропустили чужаков в поселение без лишних вопросов. Впрочем, Саломея и Джаво уже и не считались чужаками, получив статус гостей местного кузнеца по имени Линос. Что касается Сета, то он сам был в этом поселении гостем, так что оптимальным персонажем, чтобы сделать приглашение стал кузнец.

– Только не говори, что на Джаво наложили заклинание, – насторожился контрабандист. – Однажды я уже видел нечто

подобное – неопытный маг пытался изменить чувствительность протоколов восприятия, но сделал что-то не так, превратив игрока в живого мертвеца со стеклянными глазами.

– Это не заклинание, – подал голос Джаво. – Я просто задумался.

– Ого! – присвистнул контрабандист, пытаясь поднять молодому стражнику настроение. – Не знал, что ты умеешь думать.

– Очень смешно! – буркнул себе под нос Джаво. – Расскажи лучше, что ты знаешь об агальмах.

– Об агальмах? – растерялся Сет. – Это то, что вам нужно, чтобы активировать четвертую армию?

– Одно из того, что нужно, – уточнила Саломея.

– Так это значит… – контрабандист прищурился. – Это значит, вы решили принять меня в свою команду?

– А ты думаешь, решив иначе, мы бы вернулись?

– У меня ваши кромны, – пожал плечами Сет. – Сомневаюсь, что Джаво отказался бы от удовольствия оседлать одного из них, – он покосился на молодого стражника. – Ведь так?

– Что? – рассеянно спросил Джаво.

– Я говорю… – контрабандист увидел, что мальчик снова отвлекся, и махнул рукой. – Ладно, забудь.

Они зашли в таверну, заказав обед, способный восстановить силы после долгого путешествия.

– Так ты слышал об агальмах или нет? – напомнила Саломея, обращаясь к контрабандисту.

– Редкая вещица, – поморщился Сет. – Не такой, конечно, эксклюзив, как кольцо Сфинкс или стилет Тидея, но достать его будет непросто.

– Ты можешь навести справки?

– Могу, но, думаю, просто так агальму получить крайне сложно. Это ведь, согласно легенде, частица бога, так что спрос всегда превышает в сотни раз предложение, а цена… Учитывая ограничения средств на личном счете, думаю, богачам вроде Джаво придется объединиться в группу, чтобы купить агальму.

– Понятно, – Саломея безрадостно вздохнула.

– Думаю, будет лучше обратиться по этому вопросу к местному кузнецу, – сказал контрабандист. – Он благодарен мне за доставленные из Эдема зелья и не откажет в помощи.

– Надеюсь, квесты будут несложными, – сказала Саломея, настраивая себя на лучшее, но местный кузнец, когда они пришли к нему, развеял эти надежды.

– Дохлый номер! – заявил он, как только услышал, что Сет и его друзья планируют достать агальму. – Примерно три десятка

агальм находятся в руках игроков, которые ни за что не расстанутся с ними, местонахождение других неизвестно. Здесь вопрос даже не в сложности заданий, которые необходимо выполнить, чтобы получить украшение, содержащее в себе силу богов, а в том, что сведения об агальмах отсутствуют в официальных информационных базах открытого доступа. Это, так сказать, скрытый бонус, способный улучшать абсолютно любое оружие или умение, преумножая уровень развития в несколько раз. А главный плюс агальм в том, что их слияние с предметами или навыками обратимо, в отличие от других магических камней… Есть, конечно, умельцы, которые уверяют, что смогли взломать протоколы агальм и обещают интегрировать необходимые компоненты непосредственно в точку сборки игрока, но процент ошибок слишком велик, – Линос покосился на хмурого Джаво, напомнив, что его точка сборки уже содержит базовый набор необходимых протоколов. – Вот тебе, думаю, я бы смог интегрировать агальму. Есть, конечно, доля риска, но шанс явно в разы лучше, чем у других.

– Я что, похож на древнего бога? – спросил Джаво.

– Что, прости? – растерялся кузнец.

– Он прав, – согласилась Саломея. – Наш квест подразумевает, что агальму будет использовать не один из нас, а…

– Древний бог? – помог Линос.

– Да.

– Звучит как серьезный квест.

– Не то слово!

– Тогда… – кузнец беспомощно всплеснул руками, но почти сразу просиял, сказав, что можно попробовать извлечь модифицированные протоколы, превратив их в нужный артефакт.

– Зотикос, кузнец из закрытого города, говорил, что без этих протоколов мой персонаж погибнет, – монотонно произнес Джаво.

– Это, несомненно, минус моего предложения, – согласился Линос, – но если вам действительно нужна агальма, то другого варианта получить артефакт я не вижу.

– А если попробовать украсть агальму у кого-нибудь из игроков? – предложила Саломея.

– Можно попробовать, – протянул кузнец. – Думаю, месяцев за десять-пятнадцать при сильном желании вы сможете приблизиться к уровню, который позволит вам сразиться с хозяевами агальм.

– Десять-пятнадцать?! – опешила Саломея, вспоминая мучительные дни, когда осваивала навыки поедания аворов. –

Не думаю, что это нам подходит. Что если просто украсть артефакт?

– Агальмы относятся к личным предметам игрока. Вы можете получить их либо убив хозяина, либо по его доброй воле… Впрочем, насчет последнего можете забыть. Благотворительности на таком уровне среди игроманов не бывает.

– И что же нам делать?

– Я уже назвал единственный известный мне способ получить агальму, – кузнец бросил в сторону молодого стражника короткий взгляд. – Вы могли бы договориться о компенсации… Тем более мальчик может вернуться в игру, выбрав персонажа игровой площадки Аида, и найти вас.

– Он нейропат, и ему лучше держаться подальше от нейронных сетей Размерности, активирующих эту выжигающую остальные чувства способность, – сказала Саломея, устав от спора, и тут же извинилась перед Джаво за то, что раскрыла его тайну. – Просто нужно что-то решать, поэтому лучше будет сразу определиться, что для нас приемлемо, а что нет.

– А если других вариантов действительно нет? – спросил мальчик, пропустив извинения мимо ушей. – Не спорю, я привык к своему персонажу и мне нравится, что наконец-то удалось завести здесь друзей, но…

– Ты не хочешь больше играть? – удивилась Саломея.

– Издеваешься?! Кто бы не хотел принять участие в таких эпических квестах, как наши? – он ненадолго замолчал. – Просто я тут подумал и решил, что кузнец прав – никто ведь не запретит мне вернуться, если я захочу. Может быть, конечно, не напрямую в Аид, исключая возможность сговора, но я ведь настырный, ты знаешь… Не думаю, что за несколько дней или недель в Размерности моя способность нейропатии причинит мне много вреда… По крайней мере, это меньшее зло по сравнению с тем, что ждет в Размерности тебя, если не удастся получить призовой фонд «Фив». Так что… – мальчик заставил себя улыбнуться. – Давайте сделаем то, что предлагает кузнец. До перезагрузки систем еще есть время, и я бы хотел успеть покататься на кромнах. Кто знает, когда представится такая возможность снова…

Глава десятая

Вопреки ожиданиям, прежде чем вылететь из игры, Джаво попал в комнату личных достижений. Точка сборки разрушалась медленно, и у него было время, чтобы приуныть от вида выполненных заданий и полученных бонусов, понимая, что подобного успеха вряд ли удастся достичь во второй раз. Затем окружавшая КЛД тьма вздрогнула, наполнилась белым шумом. Информационные панели изогнулись и начали распадаться.

Какое-то время игровая точка сборки Джаво сохраняла целостность, затем уступила неизбежному коллапсу, осыпаясь вместе с остальными элементами комнаты личных достижений. Треск помех стал невыносим. Джаво хотел заткнуть уши, но рук, чтобы сделать это, у него уже не было. Протоколы восприятий сбоили на уровне ядер сознания. Он и не думал, что распад игрового персонажа будет таким неприятным, почти болезненным.

Тьма стала абсолютной. Джаво парил в ней, не чувствуя ничего, кроме холода, в котором застывали даже мысли, лишившиеся привязки к линейному времени. Они то растягивались, становясь картинками, то сжимались, пробегая безумной чередой мелькающих сюжетов. Но вскоре не осталось и этого. Сознание рухнуло в бездну небытия, поглощенное пустотой.

«Ноги моей больше не будет в этой чертовой игре», – подумал Джаво, не сразу поняв, что очнулся в капсуле игрового терминала. Созданная разработчиками площадка проекта «Фивы» осталась в Подпространстве. Где-то там остались и обретенные в игре друзья.

Джаво открыл глаза, уставившись на улыбчивую сотрудницу игрового терминала, любезно предлагавшую ему помощь выбраться из капсулы.

– Я сам, – буркнул мальчик.

Нейронные медицинские системы исправно следили за телом, пока пользователь находился в игре. Хотя, привыкнув к гибкости и силе игрового персонажа, собственное тело казалось хрупкой, неуклюжей оболочкой, над которой еще работать и работать: улучшать силу, скорость реакции, навыки владения оружием…

Джаво тряхнул головой, заставляя себя собраться. Перед началом игры консультанты предупреждали, что в первые минуты, а иногда и часы после возвращения в Размерность

игровые восприятия могут наслаиваться на реальность. Объяснялось это медленным распадом искусственных ядер, интегрируемых во время игры в извлеченное сознание. Но подобное неудобство быстро проходит – именно об этом сейчас сообщали Джаво хлынувшие в сознание информационные потоки, транслируемые по нейронной сети, подключенной к интегрированному жидкому чипу. Мальчик вспомнил, как однажды этот чип дал сбой, и подумал, что без подключения к нейронным сетям было в общем даже неплохо. По крайней мере, никто не лез в голову, забивая мысли ненужным информационным хламом.

– Кажется, я впервые в жизни начинаю понимать коренных жителей Подпространства, которые на дух не переносят нейронные сети Размерности, – сказал Джаво.

Сотрудница игрового терминала кивнула, продолжая улыбаться.

«Совсем как имитация», – подумал мальчик, игнорируя пришедшее по нейронной сети сообщение.

– Что-то не так? – спросила улыбчивая сотрудница.

– Вы человек? – спросил Джаво.

– Конечно, – улыбка девушки стала шире. – Это скоро пройдет, – пообещала она, дублируя информационный поток, передаваемый нейронной сетью, о временных неудобствах, связанных с восприятием, в первые минуты после возвращения с игровой площадки. – О, кажется, тебя кто-то вызывает, – обратила внимание сотрудница терминала на непринятое сообщение Джаво. – Наверное, это родители. Ты ведь еще ребенок, поэтому система оповещает поручителей сразу, как только несовершеннолетний игрок возвращается в Размерность. Думаю, тебе стоит ответить.

Джаво не стал спорить, решив, что примет вызов отца сразу, как только покинет терминал. Сделав неуверенно пару шагов, он с грустью вспомнил оставшийся в игре персонаж молодого стражника: сильный, крепкий, ловкий, а это тело…

– Квашня, а не тело, – процедил сквозь зубы Джаво, однако адаптация уже заканчивалась, и к моменту, когда он добрался до выхода из терминала, возвращенное в тело сознание полностью адаптировалось к старой оболочке.

Мальчик собирался вызвать отца, но его отвлек невысокий, коренастый мужчина, который подошел сразу, как только он покинул терминал.

– Ты сын Демира? – спросил мужчина.

Джаво не ответил. Однажды его уже похитили, чтобы заставить отца спонсировать незаконные исследования Энрофы.

Что если сейчас происходит нечто подобное?

– Меня послал твой отец, – сказал коренастый мужчина. – Ты должен был получить сообщение от него касательно этого.

– Получил, но еще не просмотрел, – осторожно произнес Джаво, активируя принятое нейронное послание, в котором отец, как всегда лаконично и немногословно, если общение проходило в сети, сообщил сыну, что его встретит представитель сыскного агентства «Ксанет» и объяснит подробности. Других указаний и распоряжений, не считая переданного образа представителя агентства, не было.

«Такое послание можно легко подделать», – подумал Джаво, отступая к дверям терминала, который недавно покинул. Мужчина напротив был похож на переданный отцом образ, но…

– Почему отец не сообщил мне идентификационный номер вашего жидкого чипа? – спросил Джаво.

– Потому что сообщение могут перехватить и выследить мой маршрут по регистратору в сетях общественного транспорта, – сказал коренастый мужчина.

– Кому нужно это делать? – Джаво ожидал, что мужчина напомнит ему о прошлом похищении, но вместо этого незнакомец перечислил имена людей, пострадавших, когда у мальчика активировалась способность к нейропатии и он, объединяя посредством нейронных сетей мысли окружавших его людей, спровоцировал заварушку, стоившую некоторым жизни. История была запутанной и неоднозначной, хотя из уст незнакомца и звучала как случайный инцидент, в котором Джаво был виноват не больше, чем другие пострадавшие люди. – Не думаю, что вы верно передаете суть того, что тогда случилось, – признался мальчик.

Коренастый мужчина пожал плечами, показывая, что ему плевать на то, что на самом деле случилось, по мнению мальчика.

– Ты просил отца узнать о сторонних программах для модуля блокировки, разработанного Иерархией для нейропатов, – сказал незнакомец. – Он поручил это моему агентству… – мужчина замолчал, явно испытывая терпение мальчика.

– И что вам удалось накопать? – спросил Джаво.

– Ты хочешь разговаривать об этом здесь или предпочтешь, чтобы я отвез тебя в безопасное место?

– В безопасное место? – Джаво нахмурился. Незнакомцу удалось заинтересовать его. – Вы нашли что-то… важное?

– Мы нашли Юмико, – осторожно сказал коренастый мужчина. – Если, конечно, ты понимаешь, о чем я.

Джаво не ответил, пытаясь собрать воедино разрозненные мысли. Чувство было такое, словно он и не покидал игру – просто

сменил одну игровую площадку на другую. Снова появлялся ряд квестов и заданий, новые персонажи и сюжеты. Джаво заново изучил полученное от отца послание, желая узнать имя коренастого мужчины напротив. Окс. Джаво не знал почему, но оно напомнило имя контрабандиста из покинутого игрового проекта «Фивы». Окс и Сет.

– Словно игра действительно продолжается, – прошептал мальчик.

– Не понял, – растерялся коренастый мужчина напротив.

Джаво качнул головой и сказал, что готов сотрудничать.

– Куда мы должны отправляться?

– На окраины комплекса, – сказал Окс. – Твой отец выкупил там целый квартал, установив альтернативный генератор, чтобы можно было бороться с холодом без использования нейронных сетей.

– Золотая клетка для нейропата? – ухмыльнулся Джаво.

– Ты знаешь другой способ, как приостановить развитие твоего недуга?

Джаво не ответил, понимая, что вопрос риторический.

Они покинули зону игровых терминалов, воспользовавшись пневмотоннелями общественного транспорта. Сделав три пересадки, добрались до заброшенных секторов окруженного Великим ледником жилого комплекса. Квартал казался вымершим, а нейронный генератор, призванный бороться с холодом, работал на минимуме возможностей.

– А здесь прохладно, – подметил Джаво, начиная стучать зубами.

– Будет еще холоднее, – предупредил Окс. – Но ближе к центру квартала, выкупленного твоим отцом, температура нормализуется.

– Понятно, – протянул Джаво, стараясь не замечать покрытые инеем стены конструкций, мимо которых они проходили.

Нейронные образы, скрывавшие в жилой части неприглядность древнего комплекса, были деактивированы в самом начале заброшенного сектора.

– Никогда не видел такого упадка прежде? – спросил Окс.

– Видел, – Джаво шмыгнул носом. – Однажды у меня отказал жидкий чип и связь с нейронными сетями прервалась. Я находился в те моменты в центральной части Isistius labialis, но, поверь мне, те кварталы ничуть не отличались от того, что мы видим сейчас.

– А я никогда не видел жилые части комплекса без нейронных образов, – признался Окс.

– Я же говорю: что тут, что там – никакой разницы, – пожал

плечами Джаво.

– Зато я видел поселение содомитов в неиндексированных территориях Квазара, – отрешенно сказал Окс.

– Врешь! – оживился мальчик. – Ни один нормальный человек не может добраться туда. Это ведь земли преступников и безумцев.

– Я работаю в сыскном агентстве, – напомнил Окс. – И мы славимся тем, что можем решить любую проблему клиента…

– Похоже, у кого-то были серьезные проблемы, если для их решения вам пришлось отправиться в неиндексированные территории Квазара, – усмехнулся Джаво.

– Да, похоже… – согласился Окс.

Мальчик бросил на него короткий взгляд и нахмурился.

– Это… Это ведь не из-за меня?

– Нет, – криво улыбнулся представитель агентства «Ксанет». – Ты всего лишь ребенок, который не успел еще наделать в этом мире серьезных бед. Но вот чтобы выполнить поручение твоего отца, который, несомненно, заботится о тебе, мне пришлось побывать в поселении содомитов.

– Неужели для того, чтобы достать стороннюю программу для модуля блокировки, нужно зайти так далеко?

– Ну, начнем с того, что твой отец хотел не только получить программу взаимодействия с нейропатами, о которой ты узнал от похитивших тебя людей, но и выяснить все, что касается создателя этой программы, а заодно и навести справки о проекте, который его пытались заставить спонсировать, угрожая твоей жизни.

– Никто не угрожал моей жизни. Они просто рассказали о том, что Всемирная иерархия тормозит прогресс, и показали образец нового терминала переходов, который может вывести двухуровневый мир на новую ступень развития.

– Верно… – согласился Окс. – Иногда все становится очень сложным. Особенно когда речь заходит о схемах жизнеустройства.

– Рахаб, один из нейропатов, похитивших меня, говорил, что наша способность позволяет напрямую взаимодействовать с системным кодом схем жизнеустройства.

Они миновали самый холодный участок сектора и теперь, приближаясь к центру выкупленного Демиром квартала, чувствовали, что воздух становится значительно теплее. Охраны не было, если не считать пары синергиков. Использование биоэлектронных машин в личных целях находилось под запретом. Но кто в подобных районах прислушивался к предписаниям Всемирной иерархии?

– Словно вернулся в игру, – сказал мальчик, затем увидел встречавшую их женщину с огромными выпученными глазами на крошечной голове и повторил свое заявление.

– Это Эсфирь, – представил ему женщину Окс, снисходительно улыбнувшись. Наклонился к уху мальчика и шепнул, что у нее два мозга: один, дефективный и неразвитый, в крошечной голове, а второй занимает место левого легкого. – А еще она гениальный инженер и содомит, – добавил Окс.

– Врешь… – прошептал Джаво, не в силах оторвать взгляд от жутко косящих огромных глаз уродливой женщины с пучками рыжих волос на крошечной голове.

– Без нее я бы не выбрался из неиндексированных территорий Квазара, – сказал представитель агентства «Ксанет».

– Расскажи лучше о своей особенности выкачивать из других силу, когда тебе это нужно, – сказала Эсфирь.

– Это правда? – Джаво уставился на Окса, требуя ответа.

– Она создала сеть между мной и моим другом, позволяя ему пользоваться моим мозгом, чтобы обрабатывать больше потоков информации, поступающих по нейронным сетям, а мне – выкачивать предназначающуюся ему кинетическую энергию… – Окс недовольно покосился на Эсфирь. – Сделай одолжение, перестань говорить обо мне так, словно я могу подключаться к любому человеку. Это пугает людей.

– Принято, – улыбнулась странная женщина и заговорщически подмигнула Джаво. Он так и не понял, что это значит. – Пойдем, – предложила она, протянув ему руку, – я отведу тебя к отцу.

Мальчик недоверчиво покосился на Окса.

– Не скажу, что этой женщине можно доверять, – пожал тот плечами, – но учитывая, что нейронные сети здесь переведены в охранный режим, думаю, они вывернут ее наизнанку раньше, чем один из мозгов активирует в ней личность убийцы, которая попытается причинить тебе вред.

– Личность убийцы? – опешил Джаво.

– Долгая история, но суть твой друг уловил верно, – сказала Эсфирь, кивком требуя, чтобы мальчик следовал за ней. – Так и каково это – быть нейропатом второй волны? – спросила она, когда они поднимались по лестнице.

– А каково это – иметь два мозга? – задал встречный вопрос Джаво.

– Я привыкла, – улыбнулась Эсфирь.

– Я, надеюсь, тоже привыкну.

– Да. Юмико тоже так сказала.

– Не ври. С Юмико могут разговаривать только нейропаты.

– Все верно. Я никогда не видела Юмико, но с ней общался Чанго – создатель сторонней программы для модуля подмены, на поиски которой твой отец отправил Окса. Ты ведь знаешь, будущее невозможно предсказать, но можно попытаться свести количество доступных вариантов к минимуму.

– Хочешь сказать, Юмико знала, что я приду сюда сегодня?

– Хочу сказать, что нет смысла пытаться изменить будущее, каждый вариант которого прописан в плитке многоуровневости бытия. По сути, ты не можешь даже остановиться и умереть, потому что и такой вариант там есть. Мы всегда будем марионетками в уравнениях жизни, понимаешь?

– Не очень, – признался Джаво.

– Я тоже, – рассмеялась Эсфирь. – Ни один из моих двух мозгов не понимает, но где-то на уровне ядер сознания я знаю, что это так.

Демир встретил их в просторном зале, где из мебели не было ничего, кроме стола, кресла и пары стульев для посетителей.

– Как ты добрался? – спросил он сына.

Джаво кивнул.

– Как поиграл?

– Лучше, чем рассчитывал.

– Хорошо, – на губах Демира появилась улыбка. – Извини, что встречаю тебя в месте, похожем на… – он огляделся, но так и не нашел нужных слов.

– У нас неприятности? – догадался Джаво.

– Неприятности? – отец растерянно хлопнул глазами. – Пока нет, но, думаю, могут появиться, если клирики узнают, что я курирую запрещенный проект.

– Ты начал спонсировать разработку новых терминалов переходов? – обрадовался Джаво.

– Что? – растерялся отец. – Ты говоришь о проекте похитивших тебя людей? – он увидел, как Джаво кивнул. – Нет. Боюсь, здесь все намного сложнее, чем проекты находящихся вне закона ученых Энрофы. То, что нашел Окс… – Демир задумался. – Ты знаешь о том, кто такие квазацентристы и какое влияние на нашу жизнь имеют тонкие грани временных мембран?

– Нет, но если ты дашь мне время подключиться к нейронным сетям и сделать информационный запрос…

– Несколько поколений назад считалось, что тонкие грани позволят людям получить новый источник энергии, изымая ее непосредственно из Подпространства. Это могло изменить мир. Дать человечеству возможность не только противостоять Великому леднику, подступающему к уцелевшим жилым комплексам, но и расширить свои границы, бросив Леднику

вызов, возвращая шаг за шагом замерзшие территории.

– Ты решил возродить зашедшие в тупик проекты? – растерялся Джаво.

– Лучше. Я нашел людей и место, где эти проекты, несмотря на замалчивание клириков, продолжали развиваться и совершенствоваться, – Демир покосился на Эсфирь.

– О нет! – простонал Джаво. – Только не говори, что это поселение содомитов.

– Когда-то оно называлось «Виадос-12» и было исследовательской базой квазацентристов, – сказала Эсфирь. – Когда я только появилась там, то меня встретила одна пара… – она покосилась на отца Джаво и предпочла замолчать.

– Поверь мне, Джаво, – сказал Демир. – Это может стать золотой жилой для нашей семьи… Нужно лишь набраться терпения…

Позднее он отвел сына в специально подготовленную часть дома, где не действовали нейронные сети, которые могли активировать способности Джаво к нейропатии.

– Можешь делать все, что захочешь, – сказал отец, показывая старый нейронный модулятор. – Эсфирь говорит, что они безвредны для тебя. Ни о каком эффекте погружения, конечно, речи не идет, но это лучше, чем ничего. К тому же мои люди будут поставлять свежие выпуски с игровых площадок, модифицированные для использования в этом модуляторе, так что сможешь быть в курсе событий.

– Скука смертная, – признался Джаво.

Отец похлопал его по плечу и неуместно поблагодарил за понимание.

– Надо было остаться в «Фивах», – проворчал мальчик, когда отец ушел.

Какое-то время он бродил по отведенной ему части, исследуя новые территории, но кроме старого нейронного модулятора больше ничего интересного не было. Можно, конечно, устроить себе приключение, попробовав сбежать, но это уже будет безрассудством, которое отец определенно не одобрит. Джаво увидел, как отец говорит:

– Ты разочаровал меня, сын.

Или что-то в этом духе.

Так что оставалось смотреть упрощенные для старого модулятора нейронные трансляции с игровых площадок. На то, что удастся найти свежие трансляции, не стоило надеяться – как бы оперативно ни работали нанятые отцом люди, они все равно не смогут модифицировать и поставлять трансляции без задержки в несколько часов. Значит, дальнейшие

приключения оставшихся в Аиде друзей, при условии, что разработчики рассказывают о них, можно будет увидеть только завтра.

– Значит, остается «Голод», – пробормотал Джаво себе под нос, удаляя информационные потоки третьесортных игровых площадок.

Когда он покинул Размерность, аналитики говорили о том, что в «Голоде» скоро начнутся бунты. Что ж, кажется, он пропустил все самое интересное, потому что если верить свежим выпускам, то стремительное развитие бунтов привело к первому в истории проекта полному обрушению системы. Повстанцы нижних уровней буквально смели защитные сооружения небожителей. Аналитики назвали стремительное развитие событий «Ситуация снежный ком» и оживленно обсуждали, закроется «Голод» или продолжит догорать кострами бунтов, выстраивая новую иерархию власти в рамках проекта.

– Не нужно мне было начинать смотреть трансляции с последних выпусков! – схватился за голову Джаво, сожалея, что узнал, чем закончились бунты, вместо того, чтобы наблюдать за их поэтапным развитием, гадая о том, что принесет следующий игровой день, и переживая за полюбившихся героев… Но что сделано, то сделано.

Теперь оставалось смотреть выступления аналитиков и трансляции с игровой площадки, где догорали осколки рухнувшей системы. Особых споров удостоился последний бой небожителей с армией бунтующих, когда две силы практически уничтожили друг друга после того, как небожители предприняли беспрецедентный ход, отключив генератор и заморозив целый сектор, решив, что если им не удастся удержать позиции, то и бунтующим они не достанутся. Армии разделились, и в то время, как одни сражались за последний оплот небожителей, другие пытались добраться до генератора. В результате основные силы небожителей были разгромлены, но их представители, захватив генератор, смогли перепрограммировать его, заставив не бороться с Великим ледником, а, наоборот, заморозить сектор и всех игровых клонов, находящихся в радиусе действия. Уцелеть удалось лишь нескольким небожителям, которые воспользовались гидрокостюмами, чтобы спасти своих клонов.

Ходили слухи, что тела игроков, спасшихся небожителей, заложены в незаконных терминалах, но официального подтверждения не было. Аналитики спорили о причастности разработчиков «Голода» к скандальному обрушению системы, приводя в качестве доводов, что гибель двух армий на руку руководителям проекта, так как набранные очки во время бунтов

переводятся в единицы Влияния только спустя определенный срок, при условии, что игрок сможет продержаться это время в игре. А так как погибли практически все из небожителей и бунтующих, то и выплаты сводились к минимуму. Официального ответа представителей «Голода» по этому вопросу не было, поэтому аналитики набросились с расспросами на игроков, возглавлявших враждующие армии.

Одним из лидеров, к великому удивлению Джаво, оказался друг Саломеи по имени Арк-Ми, явно не обрадовавшийся пристальному вниманию к своей персоне: он отказался давать внятные интервью, объясняя это тем, что в «Голоде» остался его брат, тело которого заложено в незаконном терминале, и ему нужно продержаться в игре еще несколько дней, чтобы заработанные во время сражений очки были переведены системой в единицы Влияния, необходимые для того, чтобы рассчитаться с терминалом.

Заявления эти спустя день были вырезаны разработчиками из общественного доступа, чтобы избежать щекотливой темы касательно незаконных терминалов. Так что единственное интервью Арк-Ми сохранилось только в частных архивах. Потом аналитики в основном рассуждали да беседовали с другими предводителями враждующих армий, вылетевших из игры после взрыва генератора.

Возможно, аналитики забыли бы об Арк-Ми, имея под рукой более словоохотливых героев, если бы не выяснили, что его брат, тело которого все еще находилось в незаконном терминале под угрозой конфискации в случае гибели в игре, был одним из лидеров, взорвавших генератор. Вернувшиеся игроки, выступавшие за небожителей, которые принимали участие в захвате генератора, в один голос заявляли, что главным идейным вдохновителем и разработчиком новых видов оружия в последние дни сражений был брат Арк-Ми. Именно ему приписывалось создание основных алгоритмов, перенастроивших работу взорванного генератора.

Последней каплей в переполненной чаще вспыхнувшего интереса к личностям Арк-Ми и Прай-Ми стало заявление лидеров армии бунтующих, назвавших братьев личными врагами номер один и заверявших аналитиков, что без них сопротивление небожителей было бы сломлено намного раньше.

Лидерами бунтующих оказалась пара профессиональных охотников за наживой, имевшая за плечами внушительный послужной список игровых площадок, где они принимали участие с целью заработать. Но подняться так высоко, как это случилось в «Голоде», им удалось впервые. Успешное завершение захвата

небожителей могло обеспечить им безбедную жизнь до конца дней, но взрыв генератора перечеркнул все достижения, обнулив большую часть очков, заработанных в основном в последние дни сражений.

– Это еще не конец, – заявляли охотники, обещая встретиться с братьями и продолжить противостояние на другой игровой площадке. – Пусть выбирают любой проект. Мы найдем их и уничтожим.

Арк-Ми отказался отвечать на вопросы касательно брошенного вызова, напомнив, что его брат все еще находится в опасности, оставаясь в проекте. Вспыхнувший интерес среди поклонников игровых проектов заставил разработчиков обратить внимание на братьев, поднимая за их счет упавший после обрушения интерес к «Голоду», организовав специальный нейронный канал, следивший исключительно за приключениями Прай-Ми. Открылся легальный тотализатор, где принимались ставки: удастся старшему из двух братьев спастись или нет. Независимые нейронные каналы открыли портал, где игроманы проводили неофициальное голосование относительно того, в каком игровом проекте хотят увидеть противостояние братьев и охотников за наживой.

Особый интерес в игровой среде вызвала информация, что Прай-Ми и Арк-Ми некогда входили в первый круг разработчиков проекта «Фивы», но потом ушли, чтобы запустить собственную игровую площадку.

«Я должен встретиться с Арк-Ми и рассказать о Саломее», – решил Джаво и начал наседать на отца, выпрашивая разрешение воспользоваться терминалом переходов, чтобы отправиться в жилой комплекс Galeus longirostris, где находились братья. Отец, разумеется, отказал, сославшись на риск нового похищения.

– Отправь тогда со мной Окса, – предложил Джаво.

– А как же твои способности к нейропатии, которые начнут прогрессировать сразу, как только ты снова подключишься к нейронным сетям? – нашел новый аргумент Демир.

– Я ведь не отстану, – предупредил Джаво, объясняя, что стремление встретиться с Арк-Ми вызвано не праздным любопытством, а желанием рассказать ему о Саломее. – Она была моим лучшим другом в игре. К тому же у нее дочь нейропат.

– Вот как… – протянул отец.

– Если боишься отпускать меня, тогда отправь к Арк-Ми Окса, – предложил компромисс Джаво. – Пусть привезет одного из братьев сюда или хотя бы договорится о связи.

– А ты сам не пробовал связаться с ним?

– Арк-Ми сейчас знаменитость! – вытаращил глаза Джаво. –

К нему поступают миллионы запросов. Думаешь, он обратит внимание на меня?

– Ладно, – сдался отец. – Надеюсь, что дело действительно серьезное, иначе…

– Я тебе когда-нибудь врал в подобных ситуациях?

– У тебя были подобные ситуации? – Демир снисходительно улыбнулся, дав обещание, что свяжется с Оксом по вопросу встречи с Арк-Ми в ближайшее время.

– Я буду напоминать тебе об этом каждый день, – предупредил Джаво, но подобных мер не потребовалось.

Агентство «Ксанет» сработало безупречно – не прошло и двух дней, как Арк-Ми сам вышел на связь с сыном богатого дельца из жилого комплекса Isistius labialis.

– Саломея описывала тебя другим, – признался Джаво после пяти минут общения с легендой игрового проекта «Голод».

– Хуже или лучше? – спросил Арк-Ми.

– Не знаю, – беззаботно пожал плечами Джаво. – Наверное, просто другим. Вот о твоем брате она точно нелестно отзывалась, а о тебе… В общем, думаю, ты стал для нее другом, – сказал мальчик, сильно хмурясь, желая подчеркнуть важность своих слов.

– Как и ты, – сказал Арк-Ми, понимая, что Джаво ждет ответной любезности. – Не знаю ни одного игромана, готового вылететь из игры, чтобы помочь другу пройти дальше.

– Я нейропат, а не игроман, – поправил мальчик. – Кому как не мне понимать, что испытывает сейчас дочь Саломеи.

Арк-Ми не ответил, но остатки сомнений, что Джаво действительно знал Саломею, окончательно растаяли.

Связь осуществлялась через серию декодеров, преобразовывающих обычный видеосигнал в нейронный поток, чтобы можно было передать его через Подпространство из одного жилого комплекса в другой. Арк-Ми понимал, что так отец Джаво оберегает сына от пагубного воздействия нейронных сетей, активирующих способности нейропатов, но общаться подобным образом, в силу постоянных обрывов и зависаний, было крайне сложно. Приходилось постоянно прерываться и ждать, когда система заново установит соединение.

– И что теперь ты собираешься делать? – спросил Джаво, с трудом закончив историю своих приключений на игровой площадке «Фивы».

– Дождусь брата и попробую помочь Саломее, – сказал Арк-Ми.

Джаво кивнул и признался, что тоже планирует вернуться в «Фивы».

Они закончили разговор, условившись, что снова установят связь, когда Прай-Ми выберется из «Голода». О том, что старший брат Арк-Ми может потерпеть неудачу, не было даже мысли. Аналитики и нейронные игровые каналы превратили его в легенду. А легенды не могут погибать, сталкиваясь с такими незначительными трудностями. Подумаешь, всего-то продержаться на охваченной анархией игровой площадке пару дней!

Джаво следил за судьбой Прай-Ми с опозданием в день, получая модифицированные записи нейронных потоков, переработанных для использования в допотопном интерактивном модуле. В игровых информационных выпусках говорили только о Прай-Ми, каждый день открывая подписчикам новые детали его личной жизни.

Самой громкой новостью касательно Прай-Ми стала история, как он, будучи ребенком, обрушил известную в те годы игровую площадку. Так что «Голод» стал вторым. Аналитики вцепились в эту информацию, сообщая о собственном игровом проекте братьев, который должен был стать главным конкурентом популярных площадок. Теперь любители дешевых сенсаций заявляли, что обрушение «Голода» не было случайным.

– Братья спланировали это, желая избавиться от конкурентов, – говорили они, уверяя, что следующей на очереди к обрушению стоит игровая площадка «Фивы».

К удивлению новостных каналов, представительница «Фив» по имени Шамс выступила с официальным заявлением, сообщив общественности, что совет разработчиков не будет возражать, если Прай-Ми примет участие в игровом проекте.

– Адаптивные алгоритмы работают исправно и не допустят фальсификации, – заявила она. – Поэтому если Прай-Ми желает попытать счастье на игровой площадке, то мы будем только рады. Полагаю, это даже сыграет нам на руку – повысит популярность игры ввиду ажиотажа вокруг братьев, которые некогда входили в наш совет разработчиков, но предпочли уйти, чтобы начать собственный проект.

О собственном проекте братьев говорили немного, но, возможно, именно это и подогрело интерес к игровой площадке «Мекка», находящейся на стадии бета-тестирования, а количество заявок на приобретение ключей игрока за несколько дней побило предыдущие рекорды «Голода» и «Фив». Удивительно, но сами разработчики игровых площадок-гигантов не скрывали, что у «Мекки» большой потенциал.

Вся игровая индустрия, казалось, замерла, ожидая, что предпримет Прай-Ми, когда выберется, наконец,

из рухнувшего «Голода». Был объявлен официальный набор игроманов в группу, которая встретит Прай-Ми, когда он вернется в Размерность, правда не было выдвинуто ни одной достойной теории, как найти незаконный терминал, где находится его тело.

Это была настоящая лихорадка, бомба замедленного действия, которой не хватало катализатора. Аналитики ждали, что таким катализатором станет заявление Прай-Ми, но, к всеобщему разочарованию, покинув «Голод», Прай-Ми решил последовать примеру брата и отказался от комментариев. А два часа спустя по неизвестным для большинства причинам в нейронных сетях трех уцелевших после наступления Великого ледника жилых комплексах произошел сбой и жители размерности начали слышать тихий гул, отдаленно похожий на человеческий стон, который некоторые аналитики в погоне за легкой сенсацией тут же связали с обрушением игровой площадки «Голод» и возвращением Прай-Ми.

– Ума не приложу, что это за гул, но я не имею к этому никакого отношения, – заявил он, когда фанаты выследили его возле одного из официальных терминалов игрового проекта «Фивы» и отказывались расходиться не получив ответы.

На вопрос, собираются ли они с братом принять участие в игровом проекте «Фивы», Прай-Ми ответил, что после перипетий в «Голоде» они с Арк-Ми предпочитают взять паузу и немного отдохнуть, затем покосился на игровой терминал и, пожаловавшись на несносных фанатов, не дающих покоя ни ночью, ни днем, сказал, что, не видя вариантов избежать внимания общественности в КвазаРазмерности, они с братом решили, что лучшим способом сбежать ото всех и отдышаться станет приобретение ключей игроков площадки «Фивы».

– К тому же мы ведь с Арк-Ми акеми, – улыбнулся он, перед тем как скрыться за дверями игрового терминала. – Для нас Подпространство – дом родной.

Фанаты снова попытались поднять вопрос сроков обрушения второй игровой площадки, но Прай-Ми больше не собирался отвечать на вопросы, скрывшись в игровом терминале.

Фанаты растерянно замолчали. Если бы не рожденный сбоем гул, то воцарившуюся тишину можно было бы считать абсолютной, а так… Так в этой тишине было что-то зловещее, недоброе… Словно предупреждение о надвигающейся беде, о которой еще никто не знал, но которую все чувствовали. Впрочем… беда действительно надвигалась…